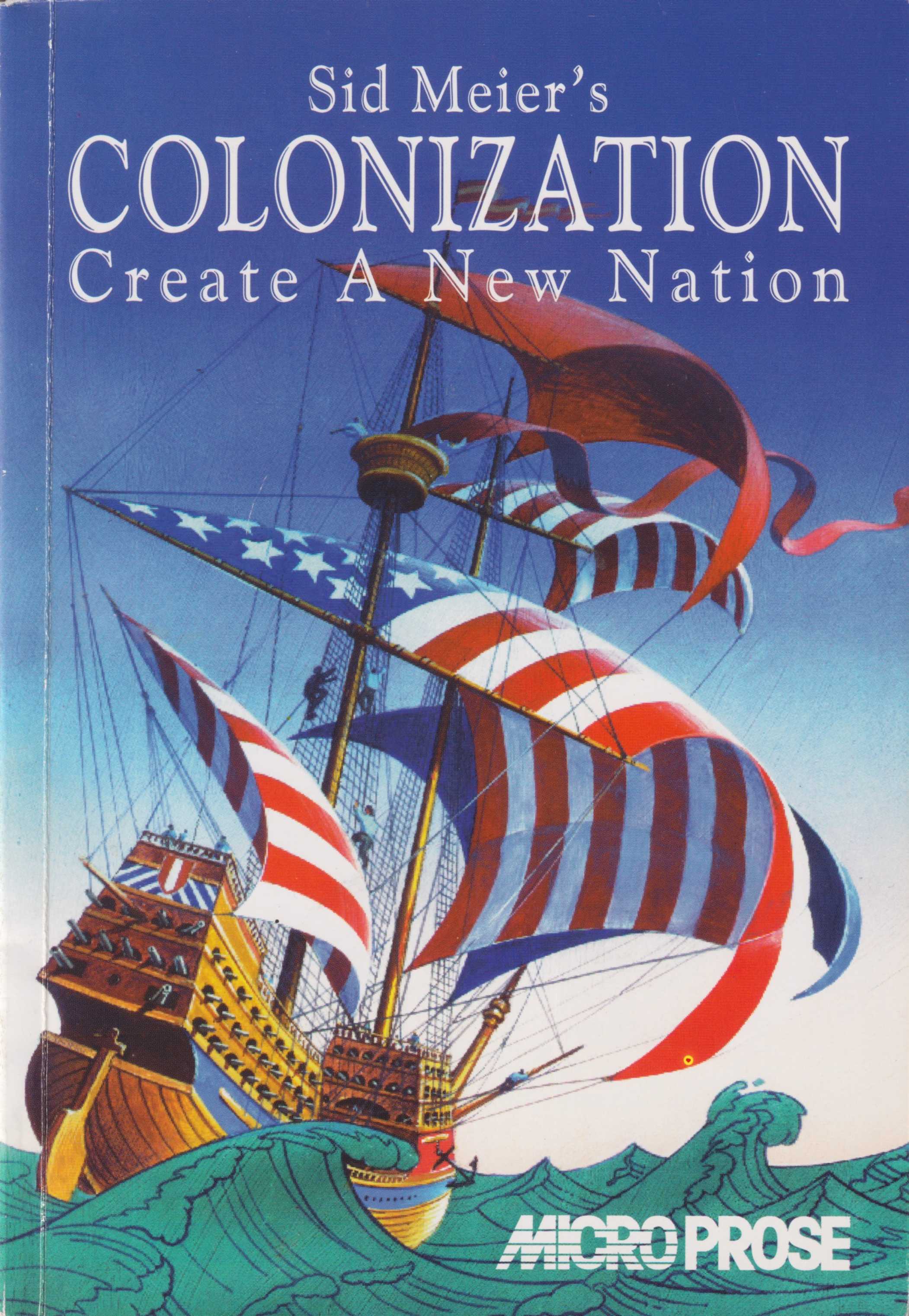
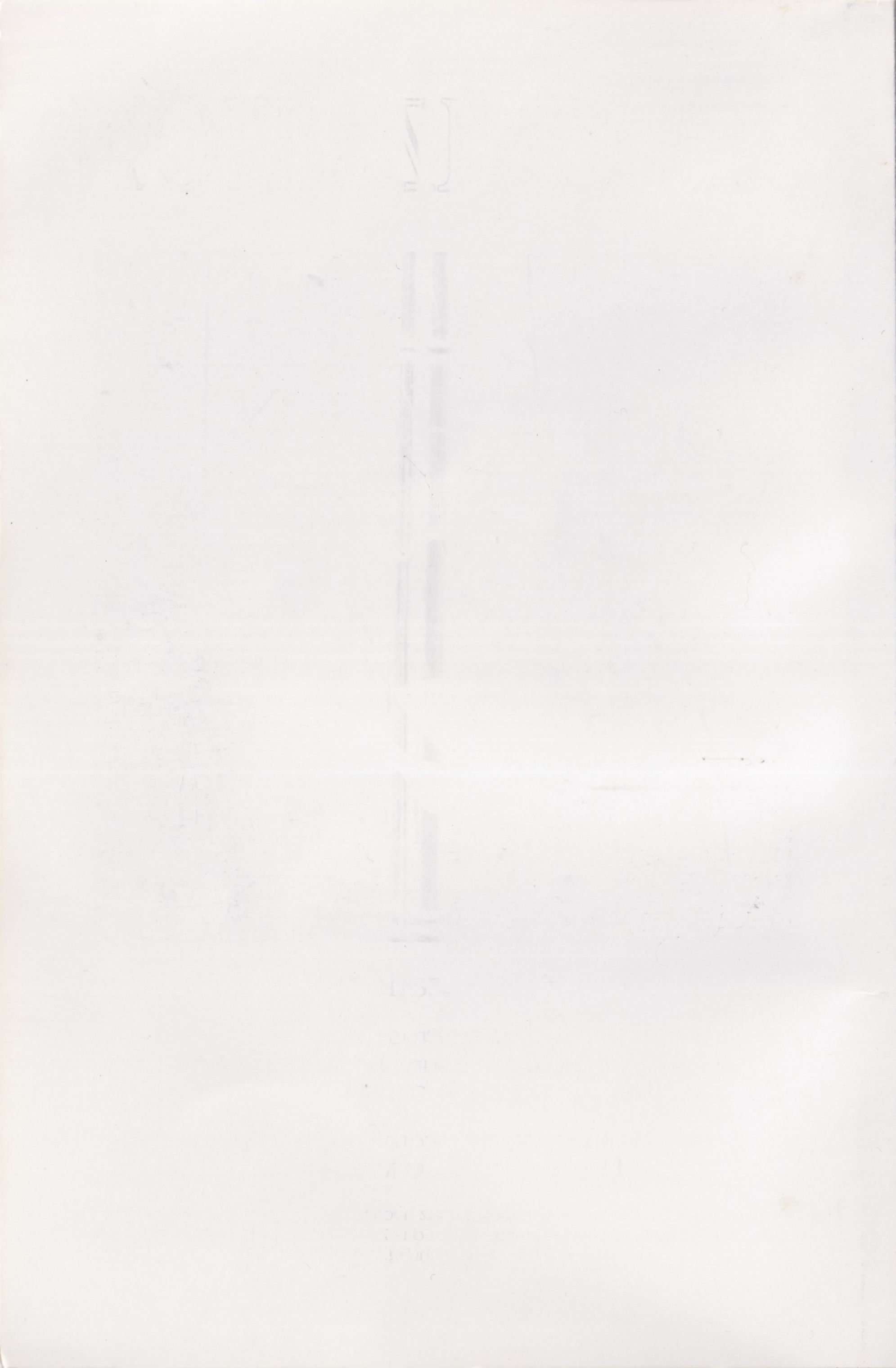

Sid Meier's
COLONIZATION
Create A New Nation
MICROPROSE



COLONIZATION



Colonization™

MicroProse
The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6AY, UK.
Tel: 0454 329510

TABLE OF CONTENTS

EINFÜHRUNG



HINTERGRÜNDE

Colonization versetzt Sie in die Rolle des Vizekönigs der Neuen Welt. König und Vaterland haben Sie ausgesandt, im westlich liegenden, erst kürzlich entdeckten Kontinent Amerika Kolonien aufzubauen. Sie werden mit vielen der Herausforderungen konfrontiert, mit denen auch die organisatorischen Köpfe der Kolonisation damals zu kämpfen hatten - der Rivalität mit anderen Mächten der Alten Welt, gänzlich fremdartigen Ureinwohnern, den Schwierigkeiten beim Aufbau profitabler Handelssysteme und dem Problem, aus einem wild zusammengewürfelten Haufen gestrandeter Kolonisten eine Armee aufzubauen.

Das Spiel beginnt mit der Entdeckung Amerikas (1500) durch die Europäer, und setzt sich bis ungefähr zum Zeitpunkt der Amerikanischen Revolution fort. Zu Beginn des Spiels erhalten Sie ein Handels-/Forschungsschiff und eine kleine Gruppe von Kolonisten. Sie haben keine Ahnung, was Sie erwartet, also müssen Sie den neuen Kontinent so lange erkunden, bis Sie einen passenden Platz für Ihre erste Kolonie gefunden haben. Während sich Ihre Kolonie ausbreitet, bleibt es nicht aus, daß Sie mit den Ureinwohnern des Landes Bekanntschaft machen und auf konkurrierende Streitkräfte aus der Alten Welt treffen.

Um bei **Colonization** Erfolg zu haben, müssen Sie militärische Bestrebungen und die Grundvorausetzungen für eine gelungene Besiedlung ausbalancieren. Sie sollten sich so früh wie möglich für eine Strategie entscheiden und diese entschlossen verfolgen, gleichzeitig aber flexibel genug sein, sich den veränderlichen Gegebenheiten anzupassen. Es ist sehr wichtig, den Ureinwohnern gegenüber eine konsistente Verhandlungshaltung zu zeigen, denn die Handhabung dieser Beziehungen ist entscheidend. Doch letzten Endes kommt es vor allem darauf an, eine Kolonisten-Gesellschaft aufzubauen, deren Infrastruktur die Feuertaufe bestehen kann - den Unabhängigkeitskrieg.

Bei **Colonization** haben Sie die Chance, den Verlauf der Geschichte zu verändern. Als Kolonialmacht entscheiden Sie über Verfahrensweisen, machen Pläne, bestimmen, was wichtig und was unwichtig ist. Am Ende kulminiert Ihre Aufgabe darin, zu entscheiden, wann Sie sich von Ihrem Mutterland lossagen und Ihre Unabhängigkeit erklären.

Franzosen, Briten, Spanier und Niederländer konkurrierten um die Vorherrschaft in der Neuen Welt. Doch als sich der Staub gelegt hatte, blieben nur die Briten und die Spanier zurück.

Was geschah mit den Niederländern? Wo lag Ihr Fehler?

Und die Franzosen - zwar leben noch heute französischsprachige Menschen in Kanada und Louisiana, aber sie bilden eher die Minderheit.

Warum?

KOLONIEN UND KOLONISTEN

Die Hauptsorge der Kolonisten, die in der Neuen Welt eintrafen, war das nackte Überleben. Auf Ihrer langen Reise über den Atlantik konnten Sie nur sehr begrenzte Mengen von Lebensmitteln und Werkzeugen mitführen, weshalb es nötig war, so schnell wie möglich verläßliche Nahrungsquellen aufzutun, die Ihnen ein Überleben ermöglichen würden. Viele der ursprünglichen Kolonien, beispielweise Roanoke Island und zahllose andere in der Karibik, verschwanden genauso schnell, wie sie aufgebaut worden waren - zumeist aufgrund von Hungersnöten. Andere, wie die britischen Siedlungen in Virginia, konnten sich die ersten paar Jahre gerade so über Wasser halten, wobei anzumerken ist, daß sie ohne die Hilfe der Ureinwohner mit großer Wahrscheinlichkeit ein frühzeitiges Ende gefunden hätten.

Die Neuengland-Kolonisten in Massachusetts hatten Glück. Sie siedelten sich in einem Landstrich an, wo sich die Ureinwohner als außerordentlich freundlich und hilfsbereit erwiesen. Schon früh wurde hier ein viele Generationen andauernder Frieden mit den Indianern geschaffen, von dem die Kolonien profitierten. Ohne die Nachsicht und das Mitgefühl der Ureinwohner wäre auch diese Kolonie untergegangen.

Ressourcen: Ressourcen gab es in der Neuen Welt im Überfluß. Die Kolonisten mußten lernen, diese neuen Nahrungsmittel und Produkte (z.B. Mais, Tabak, Baumwolle etc.) zu kultivieren, um eine lukrative Wirtschaft zu etablieren. Die Spanier waren in Mesoamerika hinter anderen Ressourcen her - Gold und Silber. Sie beuteten die dort ansässigen Völker aus, um die königlichen Schatzkammern anzufüllen. Die Franzosen fanden eine andere Quelle des Wohlstands: In den Wasserstraßen von Nordamerika und Kanada und den Fanggründen vor den Great Northern Banks gewannen sie Biber- und Otterpelze. Die Niederländer waren dagegen an dem Aufbau eines riesigen globalen Handelsimperiums interessiert, mit dem sie den Weltmarkt beherrschen wollten, und der Biber stand im Mittelpunkt ihrer Handelsaktivitäten in Nordamerika. Egal, welcher Art die Ausbeutungsbestrebungen der verschiedenen europäischen Kolonistenvölker auch waren, die enorme Anziehungskraft der Neuen Welt erklärte sich durch die Hoffnung der Siedler, hier zu Reichtum zu gelangen, und die natürlichen Ressourcen dieses größtenteils unberührten Kontinents waren der Auslöser.

Kolonien: Ihre Kolonien dienen als Verarbeitungszentren für die aus dem Land gewonnenen Ressourcen. Die Koloniebewohner bearbeiten das ihre Siedlungen umgebende Land, um Nahrungsmittel anzubauen, für den Verkauf bestimmte landwirtschaftliche Produkte (Baumwolle, Tabak, Zuckerrohr) zu ernten, Erz oder Silber abzubauen und den scheuen Biber zu fangen. Teil jeder Kolonie ist die Heimindustrie, die eine geringe Menge weiterverarbeiteter Produkte (z.B. Stoffe, Rum oder Zigarren) herzustellen vermag.

Einige Ihrer Kolonisten können sich als Holzfäller verdingen, um das für den weiteren Ausbau der Kolonie nötige Nutzholz bereitzustellen. Mit wachsenden Bevölkerungszahlen können immer mehr Gebäude errichtet werden. Eine Schreinerwerkstatt/Zimmerei ermöglicht es den Siedlern, sich beispielsweise durch Einpfählungen vor verärgerten Ureinwohnern zu schützen, den Fischfang durch den Bau von Hafenanlagen zu erleichtern oder größere Verarbeitungseinrichtungen zu erbauen, um so den Arbeitsertrag der Kolonialindustrien zu erhöhen.

Fähigkeiten: Die wahrscheinlich wichtigste Ressource, die Ihnen zur Verfügung steht, ist das Können Ihrer Leute. Viele der in der Neuen Welt eintreffenden Neu-Kolonisten sind wahrscheinlich verdingte Knechte oder Kleinkriminelle ohne nennenswerte Fertigkeiten. Es gibt allerdings auch freie Kolonisten, die sofort mit der Arbeit beginnen können. Andere wiederum bringen ihre erlernten Fähigkeiten mit, die in Europa seit mehreren Generationen praktiziert wurden. Die Arbeiter, die bereits in Europa einen Beruf erlernt haben, sind von größtem Wert für die Kolonie, denn ihre Arbeitsleistung übertrifft die der ungelernten Arbeiter bei weitem.

Ausbildung: Ihre Kolonien können Schulen einrichten, so daß die Gelehrten ihr Wissen an die Unwissenden weitergeben können. Die schulische Erziehung ist ein wichtiger Aspekt einer lebensfähigen Gesellschaft. Kleinkriminelle können hier zu verdingten Knechten ausgebildet werden, und verdingte Knechte gelangen durch Ausbildung zur Freiheit. Freie Kolonisten können sich wiederum zu Meistern ihrer Zunft emporarbeiten und beispielweise andere unterrichten.

Das Wissen der Indianer: Kenntnisse in bestimmten Bereichen wie der Tabakpflanzung, dem Gewinnen von Pelzen und Fellen und der Holzwirtschaft können nur von den Indianern weitergegeben werden. Es ist daher wichtig, mit den Ureinwohnern freundliche Beziehungen zu unterhalten. Das Anwachsen Ihrer Bevölkerung ruft jedoch bei den Indianern Unruhe und Sorge hervor. Sie müssen daher mit ihnen Handelsbeziehungen aufnehmen und ihren Forderungen nachkommen, denn andernfalls werden sie zornig und vielleicht sogar unberechenbar reagieren. Ein freundliches Verhältnis zu den Indianern wird diese dagegen dazu veranlassen, ihr Wissen mit Ihnen zu teilen.

Handel: Sobald Ihre Heimindustrie richtig erblüht ist, Sie genügend Nahrungsmittel zum Überleben produzieren und Ihre Kolonisten gelernt haben, zum Verkauf bestimmte landwirtschaftliche Produkte anzubauen, können Sie sich an den Aufbau Ihrer Wirtschaft machen. Zu diesem Zweck müssen Sie mit dem Mutterland Handelsbeziehungen aufnehmen. Der Markt bestimmt die Preise für Waren und Handelsartikel, und wenn Sie ihn mit dem einen oder anderen Produkt überschwemmen, fallen die Preise entsprechend. Sie müssen daher klug vorgehen, um eine ausgewogene Wirtschaft zu schaffen. Wenn es Ihre finanziellen Mittel zulassen und Ihre Leute genügend Fähigkeiten erworben haben, können Sie Ihre Heimindustrie zu einer rentableren Produktionsmaschinerie umwandeln.

Besteuerung: Ihr König betrachtet Ihre Kolonien lediglich als eine Erweiterung seines persönlichen Staatsgutes und als Einnahmequelle, um seine internationalen Aktivitäten finanzieren zu können. Von Zeit zu Zeit erhöht er die Steuern, wodurch er aus Ihren Handelsbestrebungen noch mehr profitiert. Er kann die Steuern auch erhöhen, wenn seine Regierung in Ihrem Namen interveniert.

Schiffe: Um den Handelsverkehr aufrechterhalten und vor Freibeutern und anderen unerfreulichen Gefahren auf hoher See beschützen zu können, werden Sie eine Meeresflotte aufbauen müssen. Sie können Fracht- und Kriegsschiffe von der Krone (der königlichen Regierung) erwerben oder selbst herstellen. Dazu benötigen Sie eine Küstenkolonie mit einer Schiffswerft und großen Mengen von Bauholz. Es gibt 3 verschiedene Frachtschiffe (Karavellen, Handelsschiffe und Galeonen) und zwei Kriegsschiffe (Kaperschiffe und Fregatten). Früher oder später werden auch Ihre europäischen Konkurrenten mit ihren eigenen Fregatten und Kaperschiffen in den Küstengewässern kreuzen und Ihre wichtigsten Hafen blockieren - darauf müssen Sie vorbereitet sein. Eine dritte Klasse der Gefechtsschiffe - das Kriegsschiff - erscheint erst zu Beginn des Unabhängigkeitskrieges in den amerikanischen Gewässern.

Erz: Auf lange Sicht ist eine der wichtigsten in der Neuen Welt zu findenden Ressourcen der Überfluß an Metallerzen. Ihre Schmiede können dieses Erz zu Werkzeugen und anderen Metallgegenständen weiterverarbeiten. Die Waffenschmiede nutzen es zur Herstellung von Musketen, die Sie angesichts der wachsenden Rivalität der anderen europäischen Staaten in ausreichenden Mengen lagern sollten.

Gründerväter: Sobald die erste Kolonie erbaut wird, finden im Rathaus wichtige Debatten statt. Es gibt 5 Diskussionskategorien: Handel, Politik, Militärische Angelegenheiten, Religion und Erkundung. Im Laufe der Debatten werden große Ideen herangebildet - Ideen, die den Lauf der Geschichte fundamental beeinflußen. Mit Ihren Kolonien wächst durch diese Ideen - verkörpert durch die Männer, die sie aussprechen - auch das schlummernde Potential zukünftiger Unabhängigkeit.

Unabhängigkeit: Wenn Ihre Kolonien groß genug und autark sind, werden die Bewohner nach Unabhängigkeit verlangen. Fühlen Sie sich den Expeditionsstreitkräften des Königs gewachsen, die im Spielverlauf immer mehr anwachsen, können Sie Ihre Unabhängigkeit erklären. Gelingt es Ihnen dann noch, Ihr Kolonialreich erfolgreich zu verteidigen, haben Sie das Spiel gewonnen.

AN CIVILIZATION-KENNER

Eines der Hauptziele bei der Gestaltung von **Colonization** war es, **Civilization**-Fans ein befriedigendes Spielerlebnis zu bieten. Aus diesem Grund wurden viele der Spielmerkmale, die **Civilization** zu seinem hervorragenden Ruf verhalfen, im vorliegenden Spiel beibehalten. Daher wird Ihnen bei **Colonization** vieles bekannt vorkommen, vor allem, was das Benutzer-Interface und die Spielmechanik angeht.

Haben Sie **Civilization** oft gespielt, dann können Sie eigentlich gleich in **Colonization** einsteigen und im Spielverlauf aus Ihren Erfahrungen lernen; andernfalls sollten Sie weiterlesen, um sich mit dem Spiel vertraut zu machen.

VOR SPIELBEGINN

In diesem Handbuch finden Sie detaillierte Informationen und Tips zu **Colonization**, Hintergrundinformationen zum Themenbereich und Buchtips zum "Zeitalter der Entdeckungen". Das Handbuch gilt für alle Computersysteme, es sei denn, es wird ausdrücklich darauf hingewiesen.

Bestandteile: Das Spielset beinhaltet zwei 3,5"-Disketten, dieses Handbuch, zwei Hilfskarten und ein kurzes Technisches Begleitheft, in dem Sie zusätzliche technische Informationen finden. Sollten Sie nicht all diese Bestandteile in Ihrem Spielset vorfinden, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst.

Installation: Installation von **Colonization** auf der Festplatte: Legen Sie Diskette A in das Laufwerk, und geben Sie INSTALL ein. Folgen Sie anschließend den Bildschirmanweisungen.

Erlernen des Spiels: Sie können sich auf zwei Arten mit dem Spiel vertraut machen: Entweder lesen Sie zuerst das Handbuch, oder Sie beginnen sofort zu spielen, und lesen nur dann im Handbuch nach, wenn Sie Fragen haben. Ganz gleich, welche Methode Sie vorziehen, ist es doch anzuraten, zuerst den Einleitungsabschnitt dieses Handbuchs zu lesen, um Genaueres über die Ziele des Spiels zu erfahren.

INTERFACE

Dieser Abschnitt gilt für die Verwender eines IBM-kompatiblen Geräts. Benutzen Sie eine andere Version des Spiels, blättern Sie bitte im Technischen Begleitheft nach, um Näheres zum Interface herauszufinden.

Colonization kann mit einer ganzen Reihe von Steuergeräten gespielt werden. Sie können nur die Maus oder nur die Tastatur verwenden, oder beide Steuermethoden kombinieren, wobei dies die einfachste Art der Steuerung ist. Auf dieser Grundlage basiert dies Handbuch.

Eine Beschreibung der reinen Tastatursteuerung finden Sie in Form einer Auflistung der Tastaturbefehle. Möchten Sie stattdessen lieber nur die Maus verwenden, finden Sie die Entsprechungen für die Tastaturbefehle auf der Menüleiste am oberen Rand der Kartenanzeige.

Verwendung der Maus: Wir setzen voraus, daß der Spieler die grundsätzlichen Funktionen der Maus kennt, beispielsweise anklicken und verschieben. Da Ihre Maus zwei Mausknöpfe hat, unterscheidet das Interface zwischen den beiden. Die folgenden Definitionen erklären die Begriffe, die im Zusammenhang mit der Maus in diesem Handbuch verwendet werden.

- "Anklicken": Hierbei wird der Mauszeiger auf einem bestimmten Abschnitt des Bildschirms plaziert und der *linke* Mausknopf (LMK) gedrückt.
- "Klicken und gedrückt halten": Halten Sie den *linken* Mausknopf gedrückt, bis sich der Cursor in einen Richtungspfeil verwandelt.
- "Rechts anklicken": Der *rechte* Mausknopf (RMK) wird gedrückt.
- "Ziehen": Der LMK wird gedrückt gehalten, während die Maus bewegt wird.
- "Umschalttaste-Ziehen": Entspricht dem "Ziehen", allerdings wird gleichzeitig die Umschalttaste gedrückt gehalten.
- "Ein Menü öffnen": Zu diesem Zweck wird der Name des Menüs auf der Menüleiste angeklickt.
- "Auswählen": Etwas anklicken.
- "Einen Knopf drücken": Mit der Maus einen Knopf auf dem Bildschirm anklicken.

Rechter Mausknopf (RMK): Im allgemeinen erscheint durch das Drücken des RMK eine Information zum angeklickten Gegenstand. Nicht jeder Gegenstand auf dem Bildschirm reagiert auf das Betätigen des RMK, aber meistens wird diese Mühe doch belohnt.

Menüleiste: Am oberen Rand der Hauptanzeige (d.h. des Kartenbildschirms, befindet sich die Menüleiste. Durch die Verwendung der Maus kann das Spiel allein über die Menübefehle gesteuert werden.

Schnelltasten: Die meisten Menüoptionen haben auch eine Schnelltastenentsprechung. Diese Taste wird im Menü durch einen markierten Knopf dargestellt, der anstelle der Maus bzw. der Menü-Option verwendet werden kann.

Einstellungsoptionen vor Spielbeginn

Wann immer Sie **Colonization** beginnen, werden Sie aufgefordert, das Spiel vor Beginn erst Ihren Wünschen entsprechend einzustellen. Um das Spiel zu beginnen, folgen Sie bitte den Anweisungen in Ihrem Technischen Begleitheft. Nach den Titel- und Mitarbeiterbildschirmen erscheinen einige Fragen, die Sie beantworten müssen.

Spiel-/Welt-Optionen

Bei **Colonization** haben Sie einige Auswahlmöglichkeiten, mit deren Hilfe Sie Ihre Spielwelt Ihren Wünschen anpassen können.

Ein Spiel in der NEUEN WELT starten: Wenn Sie diese Option wählen, erstellt der Computer ein "unentdecktes Amerika" (willkürlich generiert), so daß Sie herausfinden können, wie es wohl gewesen sein mag, die "Neue Welt" zu entdecken und erkunden.

Ein Spiel in AMERIKA starten: Durch diese Option schafft der Computer eine Spielwelt, bei der die Landkarte Amerikas den tatsächlichen geographischen Gegebenheiten genau entspricht.

Neue Welt INDIVIDUALISIEREN: Wählen Sie diese Option, wenn Sie mitbestimmen möchten, wie die Spielwelt aussehen soll. Hier können Sie die durchschnittliche Größe der Landmasse bestimmen, die Luftfeuchtigkeit festlegen, sich entscheiden, ob das Klima gemäßigt, kalt oder tropisch sein soll, usw. All diese Optionen haben einen gewaltigen Einfluß auf die letztendlichen geographischen Gegebenheiten in der Neuen Welt.

Spiel laden: Mit Hilfe dieser Option können Sie ein Spiel laden, das Sie zuvor gesichert haben. 10 Speicherzeilen stehen Ihnen zum Speichern von Spielen zur Verfügung. Die Speicherzeilen 9 und 10 des Menüs "Gesichertes Spiel" enthalten die letzten automatisch gesicherten Spiele, sofern Sie die Option "Autom. Sichern" gewählt haben. Die anderen Speicherzeilen enthalten Spiele, die Sie selbst zuvor gesichert haben.

Abbrechen: Durch Wahl dieser Option brechen Sie das Spiel ab und kehren zum Betriebssystem zurück.

Schwierigkeitsgrad

Die nächste Optionenreihe erlaubt die Wahl des Schwierigkeitsgrads, den Sie für Ihr Spiel wünschen. Bei jedem Level wird eine Anzahl von Faktoren verändert, um das Gewinnen des Spiels leichter oder schwieriger zu gestalten.

Entdecker: Dies ist die Anfängern anzuratende, einfachste Schwierigkeitseinstellung.

Forscher: Hier sind Ihre Gegner etwas stärker und klüger, die Ureinwohner weniger zur Zusammenarbeit bereit. Dieser Schwierigkeitsgrad ist für jene geeignet, die öfter spielen und ein interessantes aber nicht zu anstrengendes Spiel wünschen.

Konquistador: Zu dieser Einstellung wird den Spielern geraten, die **Colonization** bereits gut kennen und sich einer größeren Herausforderung stellen möchten. Die gegnerischen Mächte sind wesentlich aggressiver und gerissener, reichen aber wahrscheinlich doch noch nicht ganz an Ihre Fähigkeiten heran.

Gouverneur: Bei dieser Einstellung stehen Ihnen Ihre Gegner in nichts nach. Erfahrene Spieler werden diesen Schwierigkeitsgrad wahrscheinlich bevorzugen, da die enorme Herausforderung einen Sieg erschwert und die Spannung erhält.

Vizekönig: Dies ist der härteste Schwierigkeitsgrad, bei dem Sie nur dann siegen können, wenn Sie wirklich erfahren und geschickt sind und selten Fehler machen. Sie können zwar auch hier siegen, aber es wird ein harter Kampf werden.

Eine Nationalität wählen

Hier bestimmen Sie, welche Nationalität Sie im Spiel repräsentieren möchten. Jede Nationalität verfügt über besondere Stärken oder Bedingungen, die sie von den anderen drei unterscheiden und die Strategie, die Sie im Spiel anwenden, grundlegend beeinflußen.

England: Während des Zeitalters der Entdeckung war England von religiösen Konflikten und Uneinigkeit heimgesucht. Die Kolonien wurden daher zum Zufluchtsort für all jene, die religiöse Verfolgung gegen Freiheit tauschen wollten.

- Dementsprechend emigrieren mehr Engländer als Mitglieder der anderen Nationalitäten in die Neue Welt.

Frankreich: Die Hauptstärke der französischen Kolonisten lag in ihrer Fähigkeit, mit den Ureinwohnern zusammenzuarbeiten. Man schloß Bündnisse und Handelsverträge mit den Indianern und hielt diese über lange Jahre ein. Zwar kam es auch hier zu gelegentlichen brutalen Übergriffen, aber im allgemeinen waren die Beziehungen friedlicher Natur und daher sehr erfolgreich.

- Die Franzosen haben die Fähigkeit, friedlicher als andere Nationen mit den Ureinwohnern zusammenzuleben.

Spanien: Die Spanier hatten erst kurz zuvor einen jahrhundertelangen Krieg um die Rückeroberung der Iberischen Halbinsel beendet, und viele junge Männer hatten sich den enthusiastischen Militärgeist erhalten. Die Ureinwohner Amerikas boten ein passendes Ziel für solcherlei Bestrebungen. Auf ihrer Suche nach Gold, Silber und anderen Schätzen zerstörten die Spanier skrupellos und unerbittlich zahllose amerikanische Zivilisationen.

- Die Spanier erhalten daher einen Angriffsbonus von 50%, wenn sie über indianische Dörfer und Städte herfallen.

Holland: Während des Zeitalters der Expansion erhielten die Niederländer (im Spiel der Einfachheit und Kürze halber auch als "Holländer" bezeichnet) ihre Unabhängigkeit von Spanien und begannen schnell mit der globalen Ausweitung ihres wirtschaftlichen Einflusses. Sie gründeten die "Dutch East India Company", die in Ostindien bald den Handel bestimmte. Im Westen versuchten sie, diesen Erfolg durch die Gründung der "Dutch West India Company" zu wiederholen. Der enorme Umfang dieser Handelsbestrebungen war möglich, weil die Regierenden der Niederlande größtenteils der Kaufmannsklasse angehörten.

- Die Wirtschaft der Niederlande ist stärker als die der anderen Nationen. Dies wird durch die konstanten Preise in Amsterdam widergespiegelt. Die Niederländer beginnen das Spiel außerdem mit einem Handelsschiff.

Ihr Name

Geben Sie einen beliebigen Namen ein, und bestätigen Sie Ihre Wahl durch Betätigen der Eingabetaste. Wenn Sie sich nicht selbst einen Namen ausdenken möchten, erhalten Sie einige Vorschläge zur Auswahl.

Die Abbildungen

Wenn Sie ein neues Spiel beginnen, erscheint unabhängig davon, welche Art von Welt Sie gewählt haben, eine Reihe von holzgerahmten Gemälden, während die Neue Welt vom Computer erstellt wird. Diese Bilder erscheinen wiederholt im Spielverlauf und wenn besonders wichtige Ereignisse geschehen.

DER SPIELZUG

Das Spiel basiert auf einer Reihe von Spielzügen, die jeweils einer streng eingehaltenen Sequenz von Aktionen folgen. Jeder der Beteiligten (einschließlich der Ureinwohner) muß während des sogenannten *Spieler*zugs seine Einheiten bewegen und seine Angelegenheiten regeln. Während Ihres Spielzugs bestimmen Sie die Bewegungen der Kolonisten, Schiffe und Wagen, entscheiden, wer von Ihren Leuten welche Arbeiten erledigt, greifen gegnerische Einheiten zu Lande und zu See an, usw.

Datum

Am Beginn jedes Spielzugs springt das Datum um ein halbes Jahr vor.

Spielerzüge

Jedes Spiel ist in eine Reihe von Spielerzügen unterteilt. Die Ureinwohner sind jeweils als erste am Zug, dann folgen der Reihe nach die verschiedenen Nationalitäten (England, Frankreich, Spanien und die Niederlande/Holland).

Europäische Angelegenheiten: Während des Spielerzugs werden zunächst die Ereignisse in Europa beleuchtet (z.B. Änderungen der Marktpreise oder der Besteuerung, die Ankunft neuer Immigranten im Hafen, etc.).

Koloniale Angelegenheiten: Danach folgt eine Bestandsaufnahme der Ereignisse und Neuerungen in jeder einzelnen Kolonie der jeweiligen Nationalität; im Bedarfsfall wird über folgende Themen berichtet: Mangel an Nahrungsmitteln oder Mißernten, der Mangel an bestimmten Ressourcen, ohne die ein Projekt nicht erfolgreich abgeschlossen werden kann, die Fertigstellung von Bauvorhaben.

Bewegung und Kampf: Nun kann jede Einheit bewegt werden und angreifen (Regeln für Bewegung und Angriff). Alle Einheiten werden *nacheinander* aktiviert, bis alle einmal bewegt wurden (siehe Abschnitt "Befehle erteilen").

Während der Bewegungsphase können Sie weiterhin sämtliche Managementaufgaben erfüllen, beispielsweise die Karte und die Kolonien sehen, den europäischen Status prüfen, von Ihren Beratern Berichte anfordern usw. Sind alle aktiven Einheiten bewegt worden (oder hatten zumindest die Chance, bewegt zu werden), endet der Spielerzug, und der nächste beginnt.

Spielzug am Ende des Spiels

Am Ende jedes Spielzugs blinkt eine entsprechende Mitteilung auf. Mit Hilfe der Leer- oder Eingabetaste oder durch Anklicken der Informations-Seitenleiste gehen Sie zum nächsten Spielzug über. Solange die Mitteilung zum Ende des Spielzugs noch aufblinkt (bevor Sie den nächsten Zug aktiviert haben), können Sie weiterhin obengenannte Manageraufgaben durchführen.

SPIELENDE UND -SIEG

Colonization kann auf verschiedene Arten beendet werden. Sie können das Spiel zu jedem beliebigen Zeitpunkt unterbrechen oder abbrechen, eine Revolution anzetteln (die Sie gewinnen oder verlieren können) oder das Spiel weiterführen, bis es im Jahr 1800 automatisch endet.

Spiel beenden

Abbrechen: Sie können das Spiel während Ihres Zuges abbrechen, indem Sie die Option "Abbruch" aus dem Spielmenü wählen. Beim Abbruchvorgang haben Sie die Möglichkeit, es sich noch einmal anders zu überlegen, bevor die Entscheidung endgültig ist. Wenn Sie sich doch zum Abbruch entschließen, wird Ihre Punktzahl nicht errechnet, und Sie gelangen nicht in die Ruhmeshalle.

Der Ruhestand: Sie können das Spiel während jedes Zuges abbrechen, indem Sie die Option "Ruhestand" aus dem Spielmenü wählen. Auch hier wird Ihnen die Chance gegeben, Ihre Entscheidung noch einmal zu überdenken. Wenn Sie jedoch dabei bleiben, wird Ihre Punktzahl errechnet und gezeigt, und ist sie hoch genug, können Sie in die Ruhmeshalle Einzug halten.

Die Revolution: Wenn Sie die Unabhängigkeit Ihres Staates erklären, müssen Sie diese Entscheidung durch eine angemessene militärische Präsenz stützen können, um zu siegen. In diesem Fall endet das Spiel mit einer Siegesfeier, und Ihrer Punktzahl wird ein beachtlicher Bonus hinzugefügt. Gelingt es Ihnen jedoch nicht, Ihre Souveränität zu erkämpfen, erhalten Sie dementsprechend auch keinen Bonus.

Automatisches Spielende: Das Spiel endet automatisch im Jahr 1800. Ihre Punktzahl wird errechnet und die Endsequenz wird gezeigt. Sie können das Spiel auch nach 1800 fortsetzen, erhalten dann aber keine weiteren Punkte mehr.

Sieg

Sie gewinnen, indem Sie sich von Ihrem Mutterland lösen und unabhängig werden. Jedes andere Resultat wird als minderwertig betrachtet. Sie mögen zwar eine gute Punktzahl erreichen, wahre Größe bleibt Ihnen jedoch versagt, wenn Sie nicht Ihre Unabhängigkeit erklären und erfolgreich verteidigen.

Punktevergabe

Die Punktevergabe bei **Colonization** beruht auf den folgenden Aspekten:

Kolonisationspunkte

Bevölkerungspunkte: Sie erhalten Punkte für die in Ihrer Kolonie lebenden Kolonisten entsprechend der folgenden Auflistung:

+ 1 für jeden Kleinkriminellen oder verdingten Knecht.

+ 2 für jeden freien Kolonisten/Siedler.

+ 4 für jeden Siedler mit beruflichen Fähigkeiten.

Kontinentalkongreßpunkte: + 5 für jeden Gründervater in Ihrem Kontinentalkongreß.

Schatzpunkte: + 1 für je 250 Goldeinheiten in Ihrer Schatzkammer.

Rebellionsgesinnungspunkte: + 1 für jeden Rebellionsgesinnungspunkt.

Indianer-Vernichtungsstrafpunkte: - (Schwierigkeit + 1) für jede zerstörte Indianersiedlung.

Revolutionsbonus

Erkämpfen Ihre Leute die Unabhängigkeit, wird Ihre Colonization-Punktzahl verdoppelt. Zusätzlich erhalten Sie 1 Punkt für jede Freiheitsglocke (Liberty Bell), die nach der Intervention durch das Ausland hergestellt wurde.

Ihr Nachruf

Am Ende jedes Spiels erinnern sich die Menschen Ihrer Verdienste, ob sie nun groß oder klein waren. Ihr Name wird einem Gegenstand zugeordnet, der Sie für immer im Gedächtnis der Menschheit bewahren wird.

Ruhmeshalle

In der Ruhmeshalle werden die besten Kolonialreiche registriert, die Sie erbaut haben, und zwar in einer Reihenfolge, die sich aus Ihrem Punktestand und dem Schwierigkeitsfaktor (je nachdem, welchen Schwierigkeitsgrad Sie zu Anfang des Spiels gewählt haben) errechnet.

Zu Beginn eines neuen Spiels haben Sie über Spieleinstellungsoptionen Zugriff auf die Ruhmeshalle. Gehen Sie in den Ruhestand oder gelangen Sie zum Ende des Spiels, wird die Ruhmeshalle auch dann gezeigt, wenn Sie nicht gut genug abgeschnitten haben, um Ihren Namen hier einzugeben.

Klicken Sie den Knopf “Alles löschen” an, so werden sämtliche Eintragungen aus der Ruhmeshalle entfernt.

DIE NEUE WELT



Die Neue Welt, in der Sie Ihre Kolonien etablieren, ist das kürzlich entdeckte Amerika. Wählen Sie die Option "Ein Spiel in AMERIKA starten" vom Weltmenü, dann handelt es sich um das "tatsächliche" Amerika, mit realistischen geographischen Details. Entscheiden Sie sich hingegen für "Ein Spiel in der NEUEN WELT starten", spielt Ihr Abenteuer in einer zwar geschichtlich durchaus plausiblen, aber fiktiven Welt. Möchten Sie ein wenig experimentieren und das Gesicht der Neuen Welt mitgestalten, wählen Sie die Option "Neue Welt INDIVIDUALISIEREN" vom Weltmenü.

Egal, welche Wahl Sie treffen - der Ost- und Westrand der Neuen Welt bilden die Verbindung zu Ihrem Mutterland. Schiffe können das Mutterland also erreichen, indem Sie über den Ost- oder Westrand der Karte hinaussegeln (allerdings dauert die Überfahrt nach Europa über den Westrand länger). Nord- und Südrand bestehen aus Polareis und sind daher undurchdringlich.

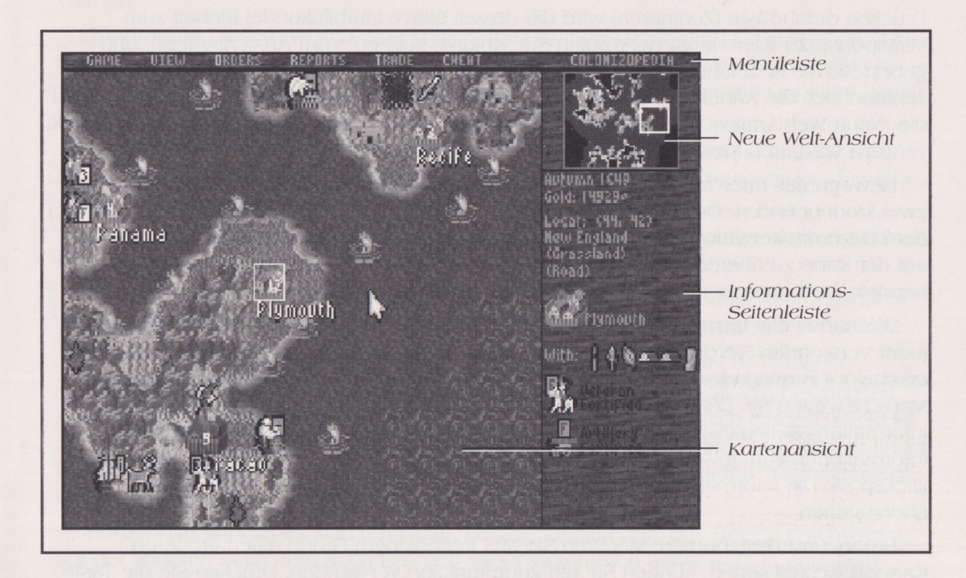
Bei Spielbeginn haben Sie keine Ahnung, was jenseits des Horizonts liegt, und kennen nur das Ihr Schiff unmittelbar umgebende Gebiet. Die amerikanischen Ureinwohner und die restlichen europäischen Mächte entziehen sich noch Ihrem Blick, bis Sie sie direkt entdecken. Während Sie sich bewegen und die Umgebung erkunden, werden immer größere Teile der Neuen Welt sichtbar. Ist ein Gebietsabschnitt erst einmal sichtbar, bleibt das bis zum Ende des Spiels so.

Die Karte ist in Quadrate unterteilt, von denen jedes durch eine einzigartige Terrainart geprägt ist. Jedes Terrain hat unterschiedlichen wirtschaftlichen Nutzen und wirkt sich anders auf Bewegungen und Kampf aus (siehe auch Terrainauflistung).

Die wirtschaftliche Nutzbarkeit eines Terrains ist ein wichtiger Aspekt bei der Planung neuer Kolonien, da die Umgebung der Kolonie von den Siedlern bearbeitet werden kann, um Güter wie Nahrungsmittel, Tabak, Baumwolle, Pelze etc. herzustellen. Nahrungsmittel sind nötig, um die Einwohner der Kolonie am Leben zu erhalten und die Bevölkerungszahlen zu steigern. Andere Waren können direkt verkauft oder zunächst verarbeitet werden, um sie danach noch gewinnbringender an den Mann zu bringen. Die meisten Gebiete auf der Karte können "verbessert" werden, indem Wälder gerodet, Felder gepflügt und Straßen gebaut werden, um das Land produktiver zu machen).

DIE KARTENANZEIGE

Die wichtigste Anzeige des Spiels ist die Kartenanzeige. Sie wird während des Spiels am häufigsten verwendet. Von hier aus steuern Sie die Bewegung Ihrer Leute in der Neuen Welt, beobachten die Entwicklungen, die bei anderen europäischen Mächten vor sich gehen, und überprüfen die Berichte, die Ihnen von Ihren zahlreichen Beratern vorgelegt werden.



Die Kartenanzeige besteht aus mehreren verschiedenen Teilen: Der Kartenansicht, der Neue Welt-Ansicht, der Informations-Seitenleiste und der Menüleiste.

KARTENANSICHT

Die Kartenansicht nimmt den größten Teil der Kartenanzeige ein. Sie zeigt einen Abschnitt der Neuen Welt im Detail. Hier kommen Sie so nah wie möglich an die Oberfläche des Planeten heran und können das Terrain untersuchen, Ihre Kolonisten bewegen und die Aktivitäten Ihrer Nachbarn beobachten.

Zu Beginn des Spiels, wenn die Neue Welt noch größtenteils unerforscht ist, scheint die Kartenansicht nichts als einen riesigen Ozean zu zeigen - schließlich wissen Sie noch nicht, daß die Neue Welt existiert... Auf Ihrer Reise gen Westen entdecken Sie jedoch Inseln und Kontinente. Bei Ihrer Forschungsreise erscheinen nun immer mehr Abschnitte der Karte, bis sie schließlich ganz sichtbar ist.

Manchmal ist es von Vorteil, die Welt so schnell wie möglich zu erforschen, um so früher auf wichtige Ressourcen, gut zu verteidigende Gebiete und exotische Stämme zu stoßen.

Kartenansicht verändern: Durch Scrollen können Sie die Kartenansicht schnell und problemlos zu einem anderen Gebiet der Neuen Welt verschieben. Es gibt dabei verschiedene Methoden: Klicken Sie irgendeinen Punkt auf der Karte an, verschiebt sich die Karte so, daß der angeklickte Punkt zum Zentrum der Kartenansicht wird. Durch Drücken der C-Taste (Zentrieren) wird die derzeit aktive (aufblinkende) Einheit zum Mittelpunkt der Kartenansicht. Wählen Sie "Kolonie suchen" vom Ansichtsmenü, und geben Sie die Bezeichnung einer bekannten Kolonie in die Dialogbox ein. Daraufhin zentriert sich die Kartenansicht um die genannte Kolonie. Sie haben auch die Möglichkeit, die "Neue Welt-Ansicht" anzuklicken (siehe unten), worauf die Kartenansicht um den Punkt zentriert wird, den Sie angeklickt haben.

Bewegungs- oder Ansichtsmodus: Die Kartenansicht kann sich jeweils in einem von zwei Modi befinden. Der Bewegungsmodus ist hierbei der "normale" Modus, d.h. jener, in dem Sie normalerweise spielen. Der Ansichtsmodus ermöglicht es Ihnen, jedes Quadrat auf der Karte zu überprüfen, um herauszufinden, um welche Terrainart es sich jeweils handelt. Sie haben zwei Möglichkeiten, zum Ansichtsmodus überzugehen.

Wollen Sie ein Terrainquadrat überprüfen, klicken Sie es einfach mit dem RMK an (oder verwenden Sie die Taste "V", um in den Ansichtsmodus umzuschalten). Daraufhin erscheint ein quadratischer Cursor. Mit Hilfe der Pfeiltasten, des Ziffernblocks oder der Maus bewegen Sie den quadratischen Cursor auf der Karte. Dabei erscheinen in der Informations-Seitenleiste am rechten Bildschirmrand (s. Informations-Seitenleiste) Informationen zum jeweiligen Kartenquadrat. Drücken Sie die Taste M (Bewegen), oder klicken Sie die Informations-Seitenleiste an, um wieder zum Bewegungsmodus überzugehen.

Heran- und Wegzoomen: Möchten Sie aus irgendeinem Grund einen größeren Kartenabschnitt sehen, können Sie die Zoomfunktion verwenden. Drücken Sie die Taste "Y" (Heranzoomen), um die Kartenansicht heranzuzoomen und die Taste "X", um sie wieder wegzuzoomen.

Verstecktes Terrain zeigen: Benötigen Sie ein klareres Bild des Terrains, das sich unterhalb von Wäldern, Kolonie-Icons etc. befindet, drücken Sie die Taste "H" (Verstecktes Terrain). Daraufhin erscheint das gewählte Terrain automatisch ohne die sichtversperrenden Gegenstände. Sobald Sie eine andere Funktion wählen, wird das Terrain in den ursprünglichen Zustand zurückverwandelt.

Alternativ haben Sie die Möglichkeit, ein beliebiges Quadrat anzuklicken, worauf in der Informations-Seitenleiste (siehe unten) Details zu dem Quadrat erscheinen und gleichzeitig automatisch zum Ansichtsmodus umgeschaltet wird. Um zum Bewegungsmodus zurückzukehren, drücken Sie entweder die Bewegungsmodustaste ("M") oder klicken die Seitenleiste an.

Terrainarten

Im Folgenden finden Sie eine kurze Beschreibung jeder Terrainart.

Prärie (Baumwoll-Anbaugebiet): Hier handelt es sich um relativ flaches, offenes Gelände, das sich ideal für den *Baumwollanbau* eignet; auch Nahrungsmittel können hier gepflanzt werden.

Grünland (Tabak-Anbaugebiet): Fruchtbare Böden mit Temperaturbedingungen, die sich für den Anbau von *Tabak* anbieten; auch Nahrungsmittel können hier gepflanzt werden.

Savanne (Zucker-Anbaugebiet): Üppiger, feuchter Boden, der sich am besten für die Bepflanzung mit *Zuckerrohr* eignet; auch Nahrungsmittel können hier gepflanzt werden.

Flachland (Nahrungsmittel-Anbaugebiet): Diese Gebiete eignen sich hervorragend für eine große Vielfalt von Nahrungsmitteln. Auch ein wenig Baumwolle kann hier angebaut werden.

Tundra: Auf diesem weiten, von kühlen Temperaturen geprägten Land können nur minimale Mengen an Nahrungsmitteln angebaut werden. Davon abgesehen eignet es sich kaum für die landwirtschaftliche Nutzung. Allerdings wird in diesen Gebieten häufig Erz gefunden.

Feuchtgebiete: Sumpfige Gebiete mit einem hohen Salzgehalt im Wasser, da hier Meer auf Land trifft. Nur wenige Nahrungsmittel können hier angebaut werden, Erz gibt es dagegen im Überfluß.

Sumpfland: Niedrig liegende Moorgebiete. Eignet sich nur für wenige Nahrungsmittel und bedingt für Zuckerrohr.

Wüste: Trockene, kaum bewachsene Gebiete, in denen nur wenige Nahrungsmittel angebaut werden können (obschon es nicht unmöglich ist). Manchmal gibt es hier Erz.

Arktische Bedingungen: Kalte, eisige Gebiete, die sich für Anbau nicht eignen.

Waldgebiete: Jede der obengenannten Terrainarten kann von Wäldern bewachsen sein, wodurch das Potential der landwirtschaftlichen Nutzung deutlich eingeschränkt ist. Allerdings kann in bewaldeten Gebieten Nutzholz gewonnen werden, und Trapper finden hier Biber und anderes Wild. Beachten Sie bitte, daß Wälder in kälteren Terraingebieten die größten Mengen an Pelzen und Nutzholz erbringen.

Berge: Hier handelt es sich um weite, bergige Gebiete, die das Reisen erschweren, auf der anderen Seite aber auch Erz- und Silbervorkommen aufweisen. In bergigem Terrain können keine Kolonien aufgebaut werden.

Hügellandschaften: Diese Gegenden eignen sich gut für den Abbau von Erzen. Auch landwirtschaftlich bieten sie begrenzte Möglichkeiten.

Flüsse: Auch Flüsse können in allen obengenannten Gebieten gefunden werden. Generell gilt: Durch das lebensspendende Wasser und die fruchtbaren Erdablagerungen an seinen Ufern bietet jeder Fluß hervorragende Bedingungen für die Bepflanzung, und die Erträge sind deutlich höher als das im selben Terrain ohne Fluß sonst möglich wäre. Natürlich bieten die zahlreichen Biberdämme eine reiche Einnahmequelle für Pelztierjäger. Zudem fungieren Flüsse sozusagen als "Straßen" in der Wildnis. Kolonisten und Wagen, die sich entlang von Flüssen bewegen, können ihre Reise mit Hilfe von Kanus oder anderen Booten beschleunigen.

Seen: Seen sind eine Quelle von Süßwasser und bieten reiche Fischgründe.

Ozean: Das Meer eignet sich für die Fischerei, insbesondere in Küstennähe.

Seewege: Hierbei handelt es sich um Teile des Meeres, die zu den wichtigsten Schiffahrtsrouten zwischen der Neuen Welt und Europa führen. Soll ein Schiff Richtung Europa segeln, muß es sich zu einem der Seewege begeben und dann Kurs auf Osten (falls es die Karte im Osten verlassen soll) oder Westen (falls es die Karte im Westen verlassen soll) nehmen.

Spezialressourcen

Abgesehen vom jeweiligen Terrain finden sich in manchen Kartenquadraten besondere Ressourcen, die durch Icons repräsentiert werden. Diese Icons deuten auf eine besonderes reiche Quelle einer wertvollen Substanz hin. Im Folgenden finden Sie eine Auflistung dieser Spezialressourcen:

Silbervorkommen: Reiche Silbervorkommen finden sich im allgemeinen in den Bergen, beispielsweise die unglaublich reichhaltigen Adern bei Potosi, die von den Spaniern ausgebeutet wurden. Die Silbervorkommen werden durch den Abbau naturgemäß weniger, wobei es auf das Ausmaß der Ablagerungen vor Abbaubeginn ankommt.

Erzvorkommen: In hügeligen Gebieten stößt man oft auf Erze wie Eisen und andere Metalle, die zur Herstellung von Werkzeugen und Waffen verwendet werden können. Auch die Erzvorkommen werden mit dem Abbau stetig weniger.

Mineralien: Hier handelt es sich zumeist um reiche Metallvorkommen, hauptsächlich Erze und Silber. Zwar sind diese Mineralien nicht ganz so gewinnbringend wie andere Ablagerungen, sie bieten jedoch eine reiche Verwendungsvielfalt. Auch sie werden weniger, je mehr geschürft wird.

Pelzgebiete: Dies sind Gebiete, in denen besonders viele Pelztiere - Biber, Otter, Waschbär etc. - zu finden sind. Dieses Terrain ist vor allem dann erfolgversprechend, wenn sich ein Fluß hindurchzieht.

Wildgebiete: In Wildgebieten gibt es genügend Nahrung. Auch das Fallenstellen lohnt sich in solchen Gegenden.

Oase: In trockenen, unfruchtbaren Wüstengebieten bedeutet die Oase ein fruchtbares, zur Bepflanzung geeignetes Gebiet mit Wasserreserven, überraschenden Nahrungsmengen und einigen anderen Ressourcen.

Bestes Baumwollgebiet: Diese Gegenden sind hervorragend für den Anbau von Baumwolle geeignet.

Bestes Tabakgebiet: Hier winken reiche Tabakerträge.

Bestes Zuckergebiet: Eignet sich bestens für den Anbau von Zuckerrohr.

Bestes Nutzholzgebiet: Hier wachsen hohe Kiefern und gewaltige Eichen, deren Holz sich ausgezeichnet für Bauzwecke eignet.

Bestes Nahrungsmittel-Anbaugebiet: Hervorragendes Landwirtschaftsgebiet, z.B. für Mais, Kürbisse, Bohnen und Weizen.

Fischgründe: Fischbänke, Riffe und nährstoffreiche Gewässer bilden ausgezeichnete Fischgründe.

Gerüchte über untergegangene Städte: Wenn Sie sich zu diesen Kartenquadraten wagen, könnten erstaunliche Überraschungen auf Sie warten - oder auch gar nichts. Es könnte gefährlich oder völlig unbedenklich sein. Möglicherweise stoßen Sie auf einen Jungbrunnen oder eine verlassene Begräbnisstätte. Diese Gebiete bedeuten immer ein gewisses Risiko, aber es könnte sich lohnen!

Indianische Camps, Dörfer und Städte: Hier handelt es sich um indianische Kultur- und Handelszentren. Es gibt drei verschiedene Arten: Die Tipi-Lager gehören zu den Nomadenstämmen (Sioux, Apachen oder Tupi). Die Waldbewohner (Irokesen, Cherokee und Araokaner) leben in den langen Häusern. Pyramidenformationen sind aztekische Städte, die in Stufen oder Terrassen aufgebauten Steinsiedlungen sind die Behausungen der Inkas.

ANSICHT DER NEUEN WELT

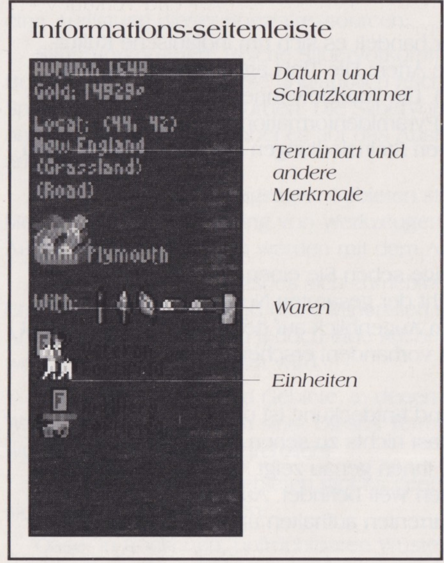
In der rechten oberen Ecke der Kartenanzeige sehen Sie einen kleineren Bildabschnitt. Dies ist die weggezoomte Ansicht der gesamten Neuen Welt. Der kleine weiße Kasten zeigt den Kartenabschnitt, der im Augenblick auf der großen Kartenansicht zu sehen ist. Die derzeit aktivierte Einheit (falls vorhanden) erscheint hier als aufblinkender Punkt.

Während der ersten Jahre der Erkundung und Entdeckung ist die Ansicht der Neuen Welt nicht von allzu großem Nutzen, da noch fast nichts zu sehen ist. Im Verlauf des Spiels wird sie jedoch immer wichtiger, da Sie Ihnen genau zeigt, wo sich die derzeitige Kartenansicht im Verhältnis zur gesamten Neuen Welt befindet. Außerdem können Sie mit einem Blick feststellen, wo sich Ihre Konkurrenten aufhalten und wie weit sie von Ihnen entfernt sind.

Scrollen der Karte: Sie können jeden Punkt der Neuen Welt-Ansicht anklicken, worauf sich die Kartenansicht um die gewählte Stelle zentriert. Dies ist eine sehr einfache und schnelle Methode, die Ansicht von einem Ort zum anderen zu verschieben.

INFORMATIONS-SEITENLEISTE

Am rechten Rand der Kartenanzeige befindet sich die sogenannte Informations-Seitenleiste. Dort finden Sie die folgenden Informationen:



Datum und Schatzkammer: Direkt unter der Ansicht der Neuen Welt sehen Sie das aktuelle Spieldatum und die Menge an Gold, die sich in der Schatzkammer Ihrer Kolonie befindet.

Aktive Einheit: Befindet sich die Anzeige im Bewegungsmodus ("M"), dann erscheinen die Informationen zur derzeit aktiven Einheit ganz oben - eine Abbildung der Einheit, ihr Name, wie oft sie noch bewegt werden kann und wo sie im Augenblick positioniert ist (dargestellt durch X-/Y-Koordinaten).

Terrainart und andere Merkmale: Auch eine kurze Beschreibung der Terrainart erscheint hier - der darunterliegende Boden, ob das Terrain von Wald bedeckt ist, ob bereits Geländeverbesserungen wie Straßen und gepflügte Felder vorhanden sind, ob es Spezialressourcen gibt, usw.

Kolonien und Waren: Gibt es auf dem gewählten Quadrat eine Kolonie, erhalten Sie einige wichtige Informationen zum Namen der Kolonie und den Waren, die dort gelagert werden, wobei die wertvollsten Güter/Rohstoffe immer zuerst genannt werden, dann die zweitwertvollsten, usw.

MENÜLEISTE

Am oberen Rand der Anzeige sehen Sie die Menüleiste. Von hier aus können Sie auf alle Optionen, Anzeigen, Berichte etc. zugreifen. Sämtliche Spielfunktionen, wie beispielsweise das Erteilen von Befehlen an Ihre Einheiten oder der An- und Verkauf von Waren, können über die Menüleiste getätigt werden.

SPIELMENÜ

Das Spielmenü beinhaltet die folgenden Unterpunkte:

Spiel Optionen

Hier können Sie mit Hilfe eines "Kippschalters" verschiedene Spielmerkmale aktivieren oder deaktivieren.

Bewegungen der Indianer zeigen: Ist diese Option aktiviert, können Sie die Bewegungen der Ureinwohner-Gruppen beobachten, die sich in der Nähe Ihrer Leute aufhalten.

Bewegungen der anderen Europäer zeigen: Ist diese Option eingeschaltet, können Sie die Bewegungen der rivalisierenden Europäer in der Neuen Welt mitverfolgen - allerdings nur dann, wenn sie sich in der Nähe Ihrer Leute befinden.

Bewegungsbeschleuniger: Mit Hilfe dieser Option bewegen sich Ihre Spielfiguren schneller über die Karte.

Spielzugende: Durch Aktivierung dieser Option wird das Ende jedes Spielzugs auf dem Bildschirm angezeigt.

Autom. Sichern: Durch diese Option werden Versionen des aktuellen Spiels jeweils am Ende jeden Spielzugs (1/2 Jahr) und am Ende jedes Jahrzehnts gesichert. Die Spiele, die nach einem Spielzug gesichert wurden (also 2 pro Spieljahr) stehen jeweils in der vorletzten Speicherzeile des Spielsicherungsmenüs, die gesicherten Spiele, die nach einem Spieljahrzehnt gespeichert wurden, finden Sie in der letzten Speicherzeile.

Gefechtsanalyse: Wird die Gefechtsanalyse-Option gewählt, erscheint vor der Lösung jeder Kampfsituation ein Bildschirm, der die Kampf-Parameter erklärt.

Koloniebericht-Optionen: Mit Hilfe dieser Optionen können Sie bestimmte Berichtarten ein- oder ausschalten, die während des Spiels automatisch erscheinen.

Soundoptionen

Hier können Sie Musik und Soundeffekte ein- oder ausschalten.

Musikauswahl

Da wir wissen, daß Sie die Hintergrundmusik von Colonization lieben werden (besonders, wenn Sie über eine Wave Table Synthesis-Soundkarte verfügen), bieten wir Ihnen die Gelegenheit, jede der Kompositionen jederzeit hören zu können. Bedenken Sie bitte, daß Sie dazu die Option "EIN" auf dem Soundoptionen-Menü wählen müssen.

Spiel Laden/Sichern

Durch diese Option können Sie das aktuelle Spiel sichern oder ein zuvor gesichertes Spiel laden. Dafür stehen Ihnen Speicherzeilen zur Verfügung, wobei die letzten beiden für das automatische Sichern vorgesehen sind: Die vorletzte Zeile beinhaltet das nach Ihrem letzten Spielzug gespeicherte Spiel, die letzte ist durch die Spielversion belegt, die jeweils nach einem Spieljahrzehnt angefertigt wird.

Unabhängigkeit erklären

In diesem Menü finden Sie außerdem die Option “Unabhängigkeit erklären”. Diesen wichtigen Schritt sollten Sie jedoch nur unternehmen, wenn Sie sicher sind, daß Ihre Kolonie einer langwierigen Auseinandersetzung mit dem Mutterland gewachsen ist (siehe auch Die Unabhängigkeit erklären und gewinnen).

Der Ruhestand

Diese Option beendet das Spiel, und Ihr Punktestand wird automatisch errechnet. Beachten Sie, daß Ihr Kolonialreich bei Aktivierung dieser Option verloren geht, wenn Sie es nicht zuvor gesichert haben.

Abbrechen

Verwenden Sie diese Option, wird das Spiel ohne eine Berechnung der Punktezahl beendet. Auch in diesem Fall geht Ihr Kolonialreich verloren, falls Sie es nicht vorher gesichert haben.

ANDERE MENÜS

Das *Befehlsmenü* bietet eine Liste möglicher Spezialbefehle, die der derzeit aktivierten Einheit erteilt werden können und die üblichen Bewegungsbefehle ergänzen (Näheres hierzu finden Sie im Abschnitt “Befehle erteilen”).

Das *Berichtsmenü* ist eine Auflistung der Spezialberichte, die Sie von Ihren verschiedenen Beratern anfordern können. Diese Berichte werden an anderer Stelle in diesem Handbuch genauer erläutert.

Das *Handelsmenü* beinhaltet Themen, die mit den verschiedenen Aspekten des kommerziellen Handels zusammenhängen (siehe auch Abschnitt “Handelsaktivitäten automatisieren”).

Durch die sogenannte *“Colonizopädie”* haben Sie Zugriff auf die On-Line-Enzyklopädie von **Colonization**, durch die Sie schnell und einfach über eine Vielzahl von im Spiel angesprochenen Themen aufgeklärt werden.

DIE KOLONISTEN



Als Vizekönig der Neuen Welt steuern Sie die Aktivitäten aller Kolonisten Ihrer Nationalität. Sie entscheiden, wohin sich die Siedler bewegen sollen, was sie erforschen, wo und wie sie ihre Siedlungen erbauen und gestalten usw. Jeder Ihrer Siedler hat besondere Fähigkeiten (oder zumindest das Potential, diese Fähigkeiten zu entwickeln), die für Sie und das Kolonialreich von großem Nutzen sein können, wenn sie weise eingesetzt werden. Die Entscheidung, wo welche Fähigkeiten benötigt werden, ist einer der Hauptpunkte bei **Colonization**.

Sie entscheiden nicht nur, wo Ihre Leute arbeiten, sondern auch, welcher Beschäftigung sie nachgehen. Im allgemeinen erweist es sich als klug, jemanden, der bestimmte Fähigkeiten hat, diese auch in die Tat umsetzen zu lassen, obwohl dies andererseits manchmal nicht möglich oder nicht ratsam ist. Sie müssen von Jahr zu Jahr neu entscheiden, wie sie die Fertigkeiten Ihrer Siedler am besten nutzen können.

Durch die geschickte Kombination mit anderen Ressourcen (z.B. Pferden, Werkzeugen und Waffen) schaffen Sie Siedler mit besonderen Fähigkeiten und Stärken. Kolonisten zu Pferde dienen als *Späher*, die in weit entfernten und nahen Gebieten Informationen über die Neue Welt sammeln und die Nachricht von Ihrer bevorstehenden Ankunft weitergeben können. Statten Sie Ihre Siedler mit Werkzeugen aus, so werden diese zu *Pionier*-Einheiten, die Straßen bauen, Wälder roden und Felder pflügen können, so daß Ihre Erträge weit höher sein werden. Erhalten Ihre Kolonisten Waffen, können sie als *Soldaten* Ihre hart erarbeitete Position in der Neuen Welt verteidigen, die Macht Ihrer neuen Nation ausdehnen und Sie von der Tyrannei befreien.

Icon: Jeder Kolonist wird durch ein kleines Icon repräsentiert, das eine Person zeigt. Jedes eine bestimmte Art von Siedler verkörpernde Personen-Icon trägt Kleider oder Gegenstände, die seine Fähigkeit oder seinen Status verdeutlichen. Beispielsweise steht der Zimmermann vor einem Sägebock, der Kleinkriminelle steht am Pranger, und der Holzfäller trägt ein rotes Hemd und hält eine Säge in den Händen.

Befehlskästchen: Zusätzlich trägt jeder Kolonist, der sich auf der Karte bewegt, ein sogenanntes "Befehlskästchen". Dieses Kästchen hat zweierlei Funktionen: Die Farbe weist auf die Nationalität des Siedlers hin (Rot = England, Blau = Frankreich, Gelb = Spanien und Orange = Holland/die Niederlande). Außerdem ist das Kästchen mit einem Buchstaben versehen, das auf die Befehle hinweist, die der Siedler gerade ausführt.

BEFEHLE ERTEILEN

Bei jedem Spielzug erteilen Sie Ihren Kolonisten, Schiffen, Wagenzügen und der Artillerie (im Spiel als *Einheiten* bezeichnet) jeweils einen Befehl. Die aufblinkende Einheit wartet gerade auf einen Befehl. Bei jeder Einheit stehen Ihnen mehrere Optionen zur Verfügung: Sie können die volle Bewegungsreichweite einer Einheit ausnützen, sie diesmal nicht bzw. erst später (aber während desselben Spielzugs) bewegen, oder sie für diesen Spielzug an derselben Stelle belassen. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, einigen Einheiten zu befehlen, Straßen zu bauen, Felder zu pflügen, Wälder abzuholzen oder Gegner anzugreifen. Einheiten können außerdem auch Befestigungsanlagen bauen oder den Wachdienst übernehmen.

Einheiten bewegen

Jede Einheit hat ein "Bewegungsmaximum", das heißt eine bestimmte Anzahl von Bewegungen pro Spielzug. Normalerweise wird pro Bewegung ein Kartenquadrat zurückgelegt. Einige Quadrate (beispielsweise bewaldete) können jedoch nicht durch eine einzige Bewegung bewältigt werden. Es kommt also sehr auf die Terrainart eines Quadrats an, wieviel Bewegungseinheiten verbraucht werden. Stehen einer Einheit nicht mehr genügend Bewegungseinheiten zur Verfügung, um einem Bewegungsbefehl nachkommen zu können, ist der Spielzug für sie beendet und die nächste Einheit beginnt, aufzublinken (In der Terrainauflistung finden Sie weitere Informationen zu den "Bewegungskosten").

Normale Bewegung

Um eine Einheit zu bewegen, verwenden Sie entweder den Ziffernblock oder die Maus. Sie können auch die besonderen Langstrecken-Bewegungsbefehle nutzen.

Bewegungseinschränkungen: Alle Einheiten außer den Schiffen müssen sich stets an Land aufhalten (Näheres dazu finden Sie im folgenden Abschnitt, "Bewegung auf dem Wasser"). Die Schiffseinheiten sind dagegen auf die Bewegung im Wasser (Ozean oder Meereswege) eingeschränkt, es sei denn, Sie befinden sich in einer Siedlung an der Küste (einer am Ozean gelegenen Kolonie).

Standard-Bewegungsbefehl: Sie können eine Einheit auf der Karte bewegen, indem Sie die Tasten 1 - 9 (nicht jedoch 5) auf dem Ziffernblock verwenden. Die Zahlen auf dem Ziffernblock stehen für die acht Richtungen, in die sich die Kolonisten bewegen können. Drücken Sie z.B. die Taste 2 auf dem Ziffernblock, bewegt sich der Siedler nach Süden; Taste 8 hat eine Bewegung nach Norden zur Folge.

Langstreckenbewegungen: Soll eine Einheit eine große Distanz zurücklegen, klicken Sie das Ziel einfach mit der Maus an und halten den LMK gedrückt, bis statt des Pfeilcursors das Wort "Nach" erscheint. Sie haben damit einen Bewegungsbefehl erteilt und gleichzeitig das Ziel angegeben. Kann dieses Ziel nicht während eines einzigen Spielzugs erreicht werden, setzt die Einheit ihre Reise während der nachfolgenden Züge fort, bis sie ihr Ziel erreicht hat. Führt eine Einheit einen Langstreckenbefehl aus, dann erscheint ein "G" im Befehlskästchen.

Das Menü GEHE ZU: Durch die Verwendung der Taste "G" (Gehe zu) erscheint ein Menü, das sämtliche der Einheit freundlich gesonnenen Ziele zeigt, die von ihr erreicht werden können. Wählen Sie das Ziel für Ihre Einheit aus - sie wird dann ganz allein dorthin finden. Dieser Vorgang entspricht genau dem obengenannten (Verwendung der Maus).

Bewegung auf dem Wasser

Jedes Schiff, das über genügend freie Plätze verfügt, kann Einheiten über im Meer gelegene Kartenquadrate transportieren. Jeder Kolonist, jede Waffe, jedes Werkzeug und jedes Pferd (+ die Artillerie) benötigt je einen freien Platz auf dem Schiff. Ein Schatzzug benötigt 6 freie Plätze.

An Bord gehen: Eine Einheit kann an Bord eines Schiffes gehen, wenn sie sich auf einem direkt angrenzenden Land-Quadrat befindet. Hat eine Einheit Wachdienst (Siehe Abschnitt "Wachdienst" weiter unten) in einer Siedlung, geht sie automatisch an Bord eines Schiffes, wenn dieses den Hafen verläßt. An Bord eines Schiffes haben alle Einheiten stets Wachdienst.

Von Bord gehen: Einheiten verlassen das Schiff automatisch, wenn es eine Küstensiedlung anläuft. Versuchen Sie, ein beladenes Schiff an Land zu bringen, erscheint ein Menü, und Sie werden gefragt, ob Sie wirklich landen wollen. Entscheiden Sie sich dafür, wird jeweils eine Einheit an Bord des Schiffes aktiviert und kann an Land gebracht werden. Außerdem können Sie einige der Einheiten (aber nicht alle) an Land bringen, indem Sie zunächst das an das Schiff angrenzende Land anklicken und dann von dem erscheinenden Menü die Einheiten wählen, die sie aktivieren möchten.

ANDERE BEFEHLE

Befehlskästchen: Wenn eine Einheit sich nicht in einer Kolonie bei der Arbeit aufhält, ist sie mit einem Befehlskästchen versehen. Dabei handelt es sich um ein kleines Viereck in der Farbe der Nationalität der Einheit. In dem Kästchen wird ein Buchstabe (oder ein Gedankenstrich) gezeigt, der auf die aktuellen Befehle der Einheit hinweist.

Befestigungsanlagen bauen: Einheiten können den Befehl erhalten, Befestigungsanlagen zu bauen, indem Sie die Taste "F" drücken. Eine durch Befestigungsanlagen geschützte Einheit erhält einen Verteidigungsbonus von 50%, wenn sie angegriffen wird. Aufgrund der Befestigung wird eine solche Einheit nicht mehr automatisch aktiviert, wenn ein neuer Spielzug beginnt. Im Befehlskästchen einer befestigten Einheit erscheint ein "F", und sie muß jeweils aktiviert werden, um ihr neue Befehle zu erteilen (siehe unten). Beachten Sie, daß der Effekt der Befestigung bis zum nächsten Spielzug andauert.

Wachdienst: Durch Drücken der Taste "S" (Wachdienst) erteilen Sie einer Einheit den Befehl, den Wachdienst zu verrichten. Diejenigen Einheiten einer Kolonie, die Wachdienst schieben, begeben sich automatisch an Bord eines auslaufenden Schiffes. Hat eine Einheit Wachdienst, wird sie nicht mehr mit jedem Spielzug automatisch aktiviert, es sei denn, eine ausländische Einheit bewegt sich auf ein direkt angrenzendes Kartenquadrat. Eine Wachdienst verrichtende Einheit ist an dem "S" im Befehlskästchen zu erkennen, und sie muß eigens aktiviert werden, bevor Sie ihr neue Befehle erteilen können (siehe unten).

Wälder roden, Felder pflügen: Handelt es sich bei der aktiven Einheit um einen Pionier (einen mit Werkzeug ausgerüsteten Kolonisten), und befindet sich dieser in einem Waldgebiet, können Sie ihm den Befehl erteilen, die Bäume zu fällen. Befindet sich der Pionier (die aktive Einheit) jedoch in einem unbewaldeten Gebiet, können Sie ihm befehlen, die Felder zu pflügen. Drücken Sie die Taste "P" (Pflügen), damit Ihr Pionier einen Wald abholzt oder ein Feld pflügt. Jede dieser Handlungen kostet den Pionier 20 seiner Werkzeuge. Ein Pionier, der Wälder rodet oder Felder pflügt, ist an dem "P" in seinem Befehlskästchen zu erkennen, und muß eigens aktiviert werden, damit Sie ihm neue Befehle erteilen können (siehe unten).

Die Rodung von Waldgebieten erhöht das Erntepotential eines Kartenquadrats, die Nutzholz- und Pelzproduktion wird jedoch eliminiert. Sie gewinnen durch die Rodung zwar etwas Nutzholz, aber das Land kann nie wieder aufgeforstet werden.

Straße bauen: Handelt es sich bei der aktiven Einheit um einen Pionier (einen mit Werkzeug ausgerüsteten Kolonisten), der sich auf einem Kartenquadrat ohne Straße befindet, kann diesem der Befehl erteilt werden, dort eine Straße zu bauen. Drücken Sie die Taste "R", beginnt er mit dem Bau der Straße. Diese Handlung kostet den Pionier 20 Werkzeuge. Das Befehlskästchen eines Pioniers, der mit dem Straßenbau beschäftigt ist, wird mit einem "R" versehen, und er muß eigens aktiviert werden, damit Sie ihm neue Befehle erteilen können.

Straßen bewirken eine Bewegungsbeschleunigung; gleichzeitig wird das Ertragspotential (Erz, Felle und Nutzholz) erhöht, da das Kartenquadrat leichter zugänglich ist. Der Bau einer Straße auf einem Kartenquadrat in den Bergen bedeutet keine Erhöhung der Silberproduktion, es sei denn, in dem Kartenquadrat befindet sich eine Silbermine.

Kolonie aufbauen: Jeder Kolonist kann überall eine Kolonie bauen (außer auf einem Kartenquadrat in den Bergen). Drücken Sie zu diesem Zweck die Taste "B" (Bauen). Daraufhin wird die Siedlung erbaut, und Sie werden gebeten, ihr einen Namen zu geben. Nach der Benennung der Kolonie erscheint sofort die Kolonieanzeige.

Einheit aktivieren: Führt eine Einheit einen beliebigen Langstreckenbefehl aus, ist sie befestigt oder hat sie Wachdienst, dann muß sie eigens aktiviert werden, damit Sie ihr Befehle erteilen können. Klicken Sie dazu das Kartenquadrat an, auf dem sich die Einheit/en befindet/befinden. Hält sich nur eine Einheit in dem Kartenquadrat auf, wird diese aktiviert, und der Eintrag im Befehlskästchen wird gelöscht. Befinden sich jedoch mehrere Einheiten auf dem Kartenquadrat, erscheint ein Menü, das alle dieser Einheiten einzeln aufführt. Klicken Sie nun die Einheit an, der Sie Befehle erteilen möchten.

Einheiten, die sich innerhalb einer Siedlung befinden, werden von der Einheitenansicht der Kolonieanzeige aus aktiviert.

Keine Befehle: Möchten Sie die derzeit aktivierte Einheit während dieses Spielzugs nicht bewegen, können Sie sie mit Hilfe der Leertaste "überspringen".

Abwarten: Möchten Sie der derzeit aktivierten Einheit im Augenblick keine Befehle erteilen, damit Sie eine andere bewegen oder befehligen können, drücken Sie die Taste "W" (Warten). Dadurch wird zunächst eine andere Einheit aktiviert, von der aus Sie jedoch später zu der ursprünglichen Einheit zurückkehren können.

Einheit auflösen: Wollen Sie eine Einheit aus dem Spiel entfernen, drücken Sie gleichzeitig die Umschalt- und die D-Taste. Die Einheit wird nun unwiderruflich gelöscht.

Handelsaktivitäten automatisieren

Jeder Transporteinheit (Wagen und Schiffe) kann eine bestimmte Handelsroute zugewiesen werden. Auf diese Weise übergeben Sie die Verantwortung für die dauerhaften und sich ständig wiederholenden Handelsaktivitäten Ihren Untergebenen. Die Handelsrouten bringen den größten Nutzen, wenn Sie in einer Kolonie Waren haben, die über einen längeren Zeitraum und in regelmäßigen Abständen in eine andere Kolonie verschifft werden. Alternativ dazu können Sie veranlassen, daß ein Schiff zwischen den Kolonien und Ihren europäischen Häfen hin- und hersegelt und von Ihnen ausgewählte Waren lädt und verkauft.

Erstellung einer Handelsroute: Möchten Sie eine Handelsroute erstellen, wählen Sie die Option "Eine Handelsroute festlegen" vom Handelsmenü auf der Kartenanzeige.

- Sie werden dazu aufgefordert, einen Ausgangsort für die Handelsroute zu bestimmen; dies geschieht, indem Sie eine Ihrer Kolonien vom gezeigten Menü wählen.
- Danach legen Sie fest, ob die Handelsroute auf dem Land oder im Meer liegen soll.
- Nun erscheint die Aufforderung, dem Handelsweg einen Namen zu geben. Sie können sich auch einfach für den vorgegebenen Standardnamen entscheiden.
- Nun müssen Sie den Reiseplan ausfüllen. Sie sehen eine Tabelle mit drei Spalten und vier Reihen. Klicken Sie ein Feld dieser Tabelle an, erscheint ein Menü, von dem Sie Punkte auswählen können, die Sie in den Reiseplan eintragen möchten. Klicken Sie einen bereits im Reiseplan vorhanden Eintrag an, wird dieser gelöscht.

Handelsrouten-Zielorte: In der Spalte ganz links geben Sie die verschiedenen Orte an, wo die Reise unterbrochen wird (bis zu vier). Klicken Sie ein Feld in dieser Spalte an, erscheint ein Menü mit allen möglichen Zielen für diese Art von Handelsroute. Erstellen Sie beispielsweise eine Land-Reiseroute, erscheinen in dem Menü nur jene Kolonien, die vom ursprünglichen Ausgangsort aus auf dem Landweg erreicht werden können. Die Eingabereihenfolge in dieser Spalte bestimmt die Reihenfolge der Unterbrechungsaufenthalte, die die Einheit auf dieser Handelsroute einlegen wird.

Ware auf Handelsrouten ausladen: In der mittleren Spalte geben Sie an, an welchen der verschiedenen von Ihnen gewählten Zielorte welche Fracht entladen wird. Klicken Sie ein Feld dieser Spalte an, sehen Sie ein Menü mit allen für diese Reise möglichen Frachtgütern. Aus diesem Menü wählen Sie jene aus, die am Zielort abgeladen werden sollen. Sie können bis zu 6 verschiedene Waren angeben, die an jedem Zielort entladen werden sollen.

Ware auf Handelsrouten einladen: Die Spalte ganz rechts ist für die Eingabe der Waren, die am Zielort zugeladen werden sollen. Das Anklicken eines der Felder in dieser Spalte ruft ein Frachtgüter-Menü auf, aus dem Sie die gewünschten Waren wählen können (bis zu 6 verschiedene).

Den Einheiten Handelsrouten zuteilen: Nur Schiffe und Wagen können eine Handelsroute zugeteilt bekommen. Ist die Einheit, der Sie eine Handelsroute zuteilen möchten, bereits aktiviert (d.h. sie blinkt auf und ist daher bereit, Befehle entgegenzunehmen), drücken Sie die Taste "T", oder wählen Sie den entsprechenden Befehl vom Befehlsmenü. Wählen Sie dann eine Handelsroute aus dem zuvor von Ihnen erstellten Menü. Danach bestimmen Sie, welchen Hafen die Einheit zuerst anlaufen soll. Die Einheit wird nun dem Reiseplan folgen, bis Sie etwas anderes bestimmen.

Eine Einheit von der Handelsroute abrufen: An dem Buchstaben "T" im Befehlskästchen erkennen Sie, daß eine Einheit sich auf einer Handelsroute befindet. Um den Befehl zu ändern, klicken Sie das Befehlskästchen an und löschen die Befehle.

Eine Handelsroute ändern: Möchten Sie die Zielorte ändern, Fracht abladen, oder Anweisungen für die entsprechende Handelsroute aufrufen, dann wählen Sie die Option "Handelsroute ändern" aus dem Handelsmenü, und konfigurieren Sie den Reiseplan neu, als ob Sie eine ganz neue Route bestimmen würden.

Eine Handelsroute löschen: Möchten Sie eine oder mehrere Handelsroute/n löschen, wählen Sie "Handelsroute löschen" aus dem Handelsmenü, und bestimmen Sie, welche der existierenden Routen gelöscht werden soll.

GEFECHTE IN DER NEUEN WELT

Die militärischen Gefechte in der Neuen Welt waren brutal, grausam und blutig. Mit primitiven Waffen wurde oft Mann gegen Mann gekämpft. Nur wenige Straßen durchzogen die Wildnis, was die Bewegung und die Versorgung für umfangreiche Streitkräfte beinahe unmöglich machte, weshalb die meisten Gefechte zwischen kleineren Militärgruppen stattfanden. Die dichten Wälder boten jenen, die sie auszunutzen wußten (z.B. den Ureinwohnern), gute Deckung.

Obwohl die indianischen Völker von Krankheiten schon stark dezimiert worden und nur unzureichend bewaffnet waren, erwiesen sie sich doch als tapfere Gegner, die - vor allem, wenn sie wütend waren - mit dem Mut der Verzweiflung und kühner Klugheit zu kämpfen wußten. Sie kannten jeden Pfad durch die Wildnis und kontrollierten umfangreiche Gebiete. Doch die Vorderlader-Musketen, die zwar Laden und Feuern äußerst umständlich machten und eine ganze Reihe anderer Probleme schufen, erwiesen sich letzten Endes doch als den Keulen, Pfeilen und Bögen und den schweren Tomahawks der Indianer überlegen.

Doch bewaffnete Konflikte brachen nicht nur zwischen den Eindringlingen und den Ureinwohnern, sondern auch zwischen den verschiedenen europäischen Invasionsmächten aus. Obwohl die Europäer am Anfang noch schwach waren, wuchs ihre militärische Macht sehr schnell. Von Anfang an tränkte das Blut rivalisierender Europäer die Wildnis der Neuen Welt. Die Indianer waren von der Brutalität des weißen Mannes oft entsetzt.

ANGRIFF UND VERTEIDIGUNG

Es kann zum Gefecht kommen, wenn eine einer bestimmten Nationalität zugehörige Einheit in ein Kartenquadrat eindringt, das bereits von einer Einheit, einem Dorf oder einer Siedlung einer anderen Nationalität besetzt ist. In vielen Fällen besteht die Möglichkeit, auf verschiedene Arten mit der ausländischen Einheit zu kommunizieren (Späher haben beispielsweise die Fähigkeit, gegnerische Siedlungen zu infiltrieren, oder mit den Stammesführern der indianischen Völker zu verhandeln). Deshalb erscheint ein Menü mit verschiedenen Optionen. Entschließen Sie sich, den Gegner anzugreifen, oder greift dieser *Sie* an, entbrennt sofort ein Kampf. Während des Kampfes werden alle verbleibenden Bewegungseinheiten verbraucht, weshalb eine Einheit, die in einen Kampf verwickelt war, sich bis zum Ende dieses Spielzuges nicht mehr bewegen kann.

In Kampfsituationen müssen viele Faktoren beachtet werden. Jede Einheit verfügt über eine gewisse Kampfstärke, das Resultat des Gefechts wird jedoch auch durch eine Vielzahl anderer Faktoren bestimmt.

Mit Musketen bewaffnete Kolonisten (Soldaten) und/oder Soldaten zu Pferde (Dragoner) verfügen über ein erhöhtes Stärkepotential. Kolonisten, die sich innerhalb von Siedlungen befinden, sind besser geschützt, und eine Siedlung mit einem Fort, einer Festung oder Befestigungsanlagen ist ein wesentlich sichererer Ort als das offene Land. Einheiten, die bereits zuvor Befestigungsanlagen erbaut haben, sind dem Kampf besser gewachsen, und erfahrene Soldaten sind normalerweise insgesamt effektiver.

Kampfstärke: Dies ist der grundsätzliche Angriffs- und Verteidigungswert einer Einheit. Unter bestimmten Umständen (die weiter unten noch ausführlicher erklärt werden) kann eine Einheit zusätzlich zu der grundlegenden Kampfstärke einen "Bonus" erhalten, wodurch sie einen gewissen Vorteil hat. Die Kampfstärkeliste bietet Details zu den Kampfstärken der einzelnen Einheiten.

Artillerieeinheiten: Bei Artillerieeinheiten handelt es sich um "2-Stufen-Einheiten". Wenn Sie eine Artillerieeinheit kaufen oder erlangen, bekommen Sie eine voll einsatzfähige Batterie. Wird Ihre Artillerie in einem Gefecht geschlagen, wird sie geschwächt, d.h. Sie haben dann nur noch einen Artillerieabschnitt mit geringerer Feuerkraft. Sehen Sie sich dazu die Kampfstärkeliste an.

Angriffsbonus: Aufgrund der Möglichkeit, in der Wildnis auf unliebsame Überraschungen zu treffen, erhält der Angreifer stets einen Bonus von 50%. Daher sind Einheiten in offenem Gelände immer besonders gefährdet.

Terrainbonusse: Verteidigungskräfte, die sich in Wäldern, auf Hügeln und auf Bergen befinden, erhalten stets einen Bonus, der ihre Kampfkraft steigert. Der prozentuale Umfang dieser Bonusse hängt von der jeweiligen Terrainart ab (siehe Terrainauflistung). Aufgrund des Geländebonusses (siehe unten) kommt dieser Bonus nur zum Tragen, wenn gegen Europäer gekämpft wird.

Geländebonus (der Ureinwohner): Die indianischen Ureinwohner erhalten immer einen Geländebonus, wenn sie in Bergen, auf Hügeln oder in Wäldern Angriffs- *oder* Verteidigungsmanöver durchführen. Dies spiegelt die Terrain-Kenntnisse der Indianer und ihre Fähigkeit, dieses Wissen klug einzusetzen, wider. Sobald jedoch Francisco de Coronado Ihrem Kontinentalkongreß beitritt, bleibt dieser Bonus den Ureinwohnern versagt.

Geländebonus (der Kolonialmächte): Wie die Ureinwohner erhalten auch die Kolonialmächte einen Geländebonus, wenn sie im Unabhängigkeitskrieg gegen die königlichen Truppen kämpfen. Dies gilt jedoch nur, wenn der Kampf außerhalb einer Kolonie stattfindet, und zwar auf entsprechendem Terrain. Bei diesem Bonus wird der Tatsache Rechnung getragen, daß die königlichen Truppen mit dem Terrain in der Neuen Welt nicht vertraut sind.

Erfahrene Soldaten: Soldateneinheiten (mit Musketen bewaffnete Kolonisten) erhalten eine Kampfstärkensteigerung von 50%, wenn sie zu erfahrenen Soldaten werden. Dies geschieht, wenn ein Soldat ein Gefecht gewinnt oder den Soldatenberuf auf einem College oder an der Universität erlernt. Erfahrene Soldaten können zudem in Europa weiter ausgebildet werden - allerdings ist das eine kostspielige Angelegenheit.

Bombardierungsbonus des europäischen Mutterlands: Reguläre europäische Armeetruppen erhalten einen Angriffsbonus von 50%, wenn sie eine Kolonie angreifen. Dies repräsentiert die Angriffsunterstützung (Artillerie oder Streitkräfte zur See), die aus Europa geboten werden kann.

Bombardierungsbonus anderer Interventionstruppen: Erhält Ihre Kolonisationsarmee Unterstützung durch die Interventionstruppen einer anderen europäischen Macht, dann wird Ihren Truppen ein Bonus zugeteilt.

Beliebtheitsbonus: Während der Revolution erhalten Sie für jeden "Sohn der Freiheit" (Loyalistenstatus) einen Angriffsbonus. In anderen Worten: Der Angreifer erhält einen Bonus, der seinem Beliebtheitsgrad innerhalb der Kolonie entspricht.

Befestigungsbonus: Die Siedler können während eines Spielzugs Befestigungsanlagen bauen, statt sich zu bewegen, indem Sie Taste "F" drücken.

Dadurch erhalten Sie einen Befestigungsbonus von 50%. Eine befestigte Einheit hat schützende Gräben ausgehoben und Schußlinien vorbereitet, um angreifende Gegner abzuwehren. Beachten Sie, daß Einheiten, die von befestigten Kolonien aus ihre Verteidigungsmanöver durchführen, zusätzliche Bonusse erhalten.

Eine Kolonie verteidigen

Die effektivste Methode, eine Kolonie zu verteidigen, ist der Bau von Befestigungsanlagen für Soldaten, Dragoner, Armee, Kavallerie und Artillerie. Dies sollte auf einem Kartenquadrat stattfinden, auf dem sich bereits eine befestigte Kolonie befindet. Eine Kolonie kann verschiedene Stufen der Befestigung aufweisen, wobei jede Stufe Geld und Zeit verschlingt. Sie werden jedoch feststellen, daß sich die Befestigung Ihrer Kolonien durchaus auszahlt.

Einpfählung: Diese Befestigungsanlage besteht aus einer niedrigen, hölzernen Absperrung aus oben angespitzten Pfählen. Sie ist innen mit Schießscharten für die Musketen und groben Podesten versehen, auf denen die Musketen-Schützen stehen können. Eine Einpfählung erhöht die Verteidigungsstärke einer Einheit um 50%.

Fort: Das Fort ist der Einpfählung aufgrund des deutlich erhöhten Schutzpotentials bei weitem vorzuziehen. Die Pfahlkonstruktion wird mit Metallstreben verstärkt, und Artilleriekräfte werden eingesetzt, um Schwachstellen zu schützen. Außerdem werden umfangreiche Verteidigungspläne entwickelt. Die Verteidigungsstärke einer Einheit, die sich von einem Fort aus gegen Angreifer zur Wehr setzt, wird um 100% erhöht.

Festung: Die Festung ist eine Weiterentwicklung des Forts. Die robuste Holzbarrikade wurde weiter verstärkt und an Schwachpunkten durch Mauerwerk ersetzt. Die Schießscharten werden nun von der Artillerie besetzt, deren Aufgabenumfang ausgedehnt wurde. Gut geplante schützende Feuerlinien außerhalb der Festung erschweren die Annäherung der gegnerischen Truppen ungemein. Die Verteidigungsstärke einer Einheit, die sich von einem Fort aus gegen Angreifer zur Wehr setzt, wird um 200% erhöht.

Eine Kolonie einnehmen

In vielen Fällen wird eine gegnerische Kolonie von Soldaten- oder Artillerie-Einheiten verteidigt, die vor Ihrem Eindringen in die fremde Siedlung samt und sonders vernichtet werden müssen. Wird eine Siedlung nicht von Militäreinheiten verteidigt, treffen Ihre Angreifer auf eine Gruppe von Kolonisten, die ihre Kolonie Ihren Truppen übergeben, wenn sie geschlagen werden.

Sind Ihre Truppen in eine Siedlung eingedrungen, gehört sie Ihnen (als ob Sie sie selbst erbaut hätten). Alle Einwohner schwören Ihrer Regierung die Treue und arbeiten fortan für Sie.

KOLONISTEN UND IHRE FÄHIGKEITEN

Im Zeitalter der Entdeckung wimmelte es in ganz Europa von Völkern, die "nach Freiheit strebten". Religiöse Verfolgung, lange währende Kriege, wirtschaftlicher Zusammenbruch und eine Reihe anderer Faktoren führten bei vielen Menschen zu dem dringenden Wunsch nach einem neuen Leben, einem neuen Anfang, einem neuen Lebensumfeld.

Jede der führenden Kolonialmächte hatte ihre eigenen Gründe dafür, die Neue Welt kolonialisieren zu wollen - die Ausbeutung von Ressourcen, die Hoffnung auf ein neues, lukratives Handelsreich, die Suche nach einem nordwestlichen Meeresweg in Richtung Orient oder einfach nur nach einem neuen Lebensraum - und so stellten sich viele Abenteurer und hartgesottene Pioniere den Gefahren der Wildnis und des Zusammentreffens mit fremden Kulturen.

Die Kolonisten bei **Colonization** können in fünf Gruppen eingeteilt werden, von denen jede unterschiedliche Fähigkeiten hat: Kleinkriminelle, verdingte Knechte, freie Kolonisten und Spezialisten mit besonderen, erlernten Fähigkeiten. Jeder dieser Siedler kann alle in der Kolonie anfallenden Arbeiten verrichten, wobei die Spezialisten (die Experten auf ihrem Gebiet) besonders flink und fähig sind.

Kleinkriminelle und verdingte Knechte

Kleinkriminelle sind Kolonisten, die wegen ihrer Verbrechen in die Neue Welt deportiert wurden. Sie wurden weggeschickt, um in den europäischen Gefängnissen Platz zu schaffen, aber auch, um ihnen einen Neubeginn zu ermöglichen. Im allgemeinen sind diese Verbrecher die am wenigsten produktiven Mitglieder Ihrer Gesellschaft. Sie sind zwar gute Arbeiter, für Manufaktur- oder Weiterverarbeitungsberufe aber kaum geeignet.

Bei verdingten Knechten handelt es sich zumeist um Menschen, die die ersehnte Überfahrt in die Neue Welt nicht aus eigener Tasche bezahlen konnten. Aus diesem Grund haben sie sich einem Dienstherrn verpflichtet und sich bereiterklärt, ihre Schulden für die Passage in der Neuen Welt abzuarbeiten. Aufgrund ihrer Unfreiheit sind sie nicht so produktiv, wie zu wünschen wäre. Wie die Kleinkriminellen verrichten auch sie auf den Feldern und in den Minen gute Arbeit, sind aber in Manufaktur- oder Weiterverarbeitungsberufen weniger produktiv als freie Kolonisten.

Wo Sie Kleinkriminelle und verdingte Knechte finden: Diese Kolonisten finden Sie nur in Europa - entweder in den Hafenanlagen oder im Rekrutierungspool (siehe auch Abschnitt "Immigration", weiter unten).

Einschränkung: Kleinkriminelle können pro Spielzug in den Siedlungsgebäuden nur 1 Manufakturprodukt herstellen; verdingte Knechte jedoch 2. Die Ureinwohner lehnen das Zusammenleben mit Kleinkriminellen ab, da sie deren rüdes Verhalten nicht akzeptieren können. Verdingten Knechten teilen sie jedoch ihr Stammeswissen mit.

Freie Kolonisten

Freie Kolonisten sind diejenigen Menschen, die sich als freie Männer und Frauen in die Neue Welt aufmachen und in den Kolonien nach bestem Wissen zum Vorteil ihrer Mit-Siedler arbeiten. Sie sind sowohl in den Feldern als auch in der Heimindustrie erfolgreich tätig. Zwar haben sie keine besondere Ausbildung erhalten, sind aber dennoch die produktivsten Mitglieder Ihrer Gesellschaft.

Wo Sie freie Kolonisten finden: Freie Kolonisten erscheinen in den Hafenanlagen Europas, die nächsten Generationen werden aber bereits in Amerika "geboren". Sobald eine Siedlung mindestens 200 "überschüssige" Nahrungsmitteleinheiten produziert, entsteht ein freier Kolonist.

Einschränkung: Freie Kolonisten produzieren in den Gebäuden Ihrer Siedlung jeweils 3 Manufaktur-Produkte pro Spielzug, und die indianischen Ureinwohner teilen ihr Stammeswissen gern mit ihnen.

Konvertierte Ureinwohner

Unter dem spanischen *Encomienda*-System "konvertierten" Hunderttausende von Indios zum Christentum und wurden zur Arbeit in den Küstenplantagen und in den Silberminen gezwungen. Die Mitglieder indianischer Völker, die sich der Bevölkerung Ihrer Kolonien anschließen, arbeiten zwar nicht in den Manufakturbetrieben, sind aber fähige Feldarbeiter.

Verlust des Glaubens: Werden indianische Konvertiten nicht innerhalb von acht Spielzügen nach ihrer "Bekehrung" in Ihren Kolonien zur Arbeit eingesetzt, verlieren sie ihren Glauben und kehren zu ihren Stämmen zurück.

Kolonisten mit beruflichen Fähigkeiten

Dies sind Kolonisten, die eine berufliche Ausbildung abgeschlossen haben, oder ihren Beruf durch ihre Familie vermittelt bekommen haben. Es gibt eine ganze Reihe dieser beruflich versierten Kolonisten (siehe Fähigkeitenliste). Führen diese Siedler den erlernten Beruf aus und werden sie mit allen nötigen Ressourcen versorgt, dann sind sie äußerst produktive, wertvolle Mitglieder einer jeden Siedlung. Üben sie jedoch einen Beruf aus, den sie nicht erlernt haben, entspricht ihre Produktivität der freier Kolonisten.

Wo Sie Kolonisten mit beruflichen Fähigkeiten finden: Wie die anderen Neu-Kolonisten können auch die berufserfahrenen rekrutiert (aus dem Rekrutierungspool) oder in den Häfen Europas gefunden werden. Zusätzlich haben Sie die Möglichkeit, den König um ausgebildete Männer und Frauen zu bitten, die Ihnen bei Ihren kolonialistischen Bestrebungen behilflich sein können.

Das Erlernen von Spezialfähigkeiten: Kleinkriminelle, verdingte Knechte und freie Kolonisten können von Siedlern mit Berufsausbildung in einer Schule unterrichtet werden und so besondere Fähigkeiten erlernen. Einige dieser Spezialfähigkeiten können im Schulhaus erlernt werden, andere werden hingegen auf dem College oder der Universität gelehrt. Diese Institutionen können in Ihren Kolonien aufgebaut werden. Die Fähigkeitenliste zeigt Ihnen, wo welche Fähigkeit erlernt werden kann.

Spezialfähigkeiten lehren: Sie plazieren einen Spezialisten in eine Schule, ein College oder eine Universität, indem Sie ihn mit Hilfe der Maus dort hinziehen. Nach einer bestimmten Anzahl von Spielzügen werden die positiven Effekte der Ausbildung allmählich sichtbar: Ein freier Kolonist könnte beispielsweise die Fähigkeit erlangen, selbst als Lehrer zu arbeiten, ein verdingter Knecht kann zum freien Kolonisten und ein Kleinkrimineller zum verdingten Knecht werden. Diese Verbesserungen werden fortgesetzt, solange ein Lehrer in der Schule tätig ist.

Spezialfähigkeit eines Kolonisten löschen: Gefällt Ihnen die Spezialfähigkeit eines Siedlers nicht mehr, können Sie sie durch die Option "SPEZIALFÄHIGKEIT LÖSCHEN" (aus dem Jobmenü) entfernen.

Das Wissen der Indianer: Einige Fähigkeiten können nicht in Europa erlernt werden. Sie benötigen dazu die Kenntnisse der indianischen Ureinwohner. Diese Fähigkeiten haben vor allem mit jenen Nutzpflanzen und Rohstoffen zu tun, die in Europa kaum oder gar nicht bekannt waren. Um von den Ureinwohnern zu lernen, muß ein freier Kolonist oder ein verdingter Knecht zunächst in ein freundlich gesonnenes Indianerdorf bewegt

werden. Wählen Sie dann "Mit den Ureinwohnern leben". Die Indianer klären Sie darüber auf, welche Kenntnisse sie Ihnen vermitteln können, und Sie müssen entscheiden, ob dieses Wissen von den Siedlern erlernt werden soll. Erlernt der Kolonist die Fähigkeiten, wird er zu einem Siedler mit beruflichen Fähigkeiten (auf dem jeweils zutreffenden Gebiet).

Fähigkeiten erwerben: Ist ein freier Kolonist über einen längeren Zeitraum in einem bestimmten Berufsfeld tätig, kann er selbst ein Spezialist werden, d.h. er hat genügend Erfahrung gesammelt.

Arbeitsberater-Bericht: Der Arbeitsberater-Bericht (Berichtsmenü) bietet eine einfache Methode, den Aufenthaltsort jedes Ihrer Siedler jederzeit feststellen zu können. Der Bericht listet alle im Spiel vorhandenen Kolonisten auf und zeigt an, wie viele von jeder Gruppe jeweils aktiv am Spiel beteiligt sind. Klicken Sie eine der Kolonistengruppen an, erscheint ein weiterer Bericht, der Sie über die Anzahl und den Aufenthaltsort jedes einzelnen der zu der Gruppe gehörenden Siedler in Kenntnis setzt.

IMMIGRATION UND BEVÖLKERUNGSZUWACHS

Die Bevölkerung Ihrer Nation kann auf zwei verschiedene Arten anwachsen: entweder durch die Immigration von Kolonisten aus Europa oder durch den Bevölkerungszuwachs innerhalb der Kolonien. Die Immigration kann auf freiwilliger Basis vonstatten gehen, d.h. Europäer beschließen, aufgrund von religiöser Verfolgung und allgemeiner Unzufriedenheit in den europäischen Mutterländern in die Neue Welt auszuwandern und zahlen für ihre Überfahrt. Sie können Reisewilligen auch anbieten, die Kosten für die Überfahrt zu übernehmen, wenn diese sonst nicht dazu in der Lage wären. Darüber hinaus gibt es auch noch die Möglichkeit, Kolonisten mit beruflichen Fähigkeiten anzuwerben, die Ihnen dann beim Aufbau der Nation Ihrer Träume helfen können.

Religiöser Unfriede

Die Hafenanlagen auf dem Europabildschirm repräsentieren den Ort, an dem sich Auswanderungswillige in Europa versammeln. Diese zukünftigen Kolonisten können sofort an Bord eines Schiffes gehen und sich in die Neue Welt aufmachen. Grund für die Immigrationswilligkeit in Europa ist der religiöse Unfriede. Je größer die Religionsfreiheit in den Kolonien ist (dargestellt durch die Kreuze, die derzeit produziert werden), desto mehr Menschen zeigen sich ausreisewillig.

Bei jedem Spielzug werden alle in Ihren verschiedenen Kolonien produzierten Kreuze zu den bei früheren Spielzügen erstellten addiert. Sind genügend Kreuze zusammengekommen, erscheint ein neuer Siedler am Hafen, der aus dem Rekrutierungspool stammt.

Jede Kolonie produziert automatisch ein Kreuz pro Spielzug, das für die Religionsfreiheit steht, die der Siedler in Amerika erfährt. Die Anzahl der von einer Siedlung produzierten Kreuze kann durch den Bau einer Kirche oder Kathedrale in der Kolonie erhöht werden, wobei durch das Einsetzen eines Kolonisten als Priester eine weitere Steigerung erzielt wird. Wie jedes andere Gebäude der Kolonie produziert auch die Kirche/Kathedrale mehr (in diesem Fall Kreuze), je mehr Menschen dort beschäftigt sind. Ein ausgebildeter Priester, der in der Kathedrale eingesetzt wird, erhöht die Produktion erheblich.

Religionsberater-Bericht: Der Religionsberater-Bericht bietet Ihnen stets die neuesten Informationen darüber, wann ein weiterer Immigrant im europäischen Hafen auftauchen wird.

Rekrutierung

Möchten Sie nicht warten, bis in Europa religiöser Unfriede ausbricht, damit wieder mehr Ausreisewillige in den Hafenanlagen erscheinen, können Sie diese auch anwerben oder rekrutieren. Dieser Vorgang kostet Geld, da sie für die Überfahrt eines so angeworbenen Kolonisten bezahlen müssen. Drücken Sie den Knopf "REKRUTIEREN" auf dem Europabildschirm, und wählen Sie einen Kolonisten aus dem sogenannten Rekrutierungspool.

Der Rekrutierungspool beinhaltet stets drei Kolonisten. Wird einer entfernt (entweder durch religiösen Unfrieden oder Rekrutierung), tritt sofort ein anderer an seine Stelle.

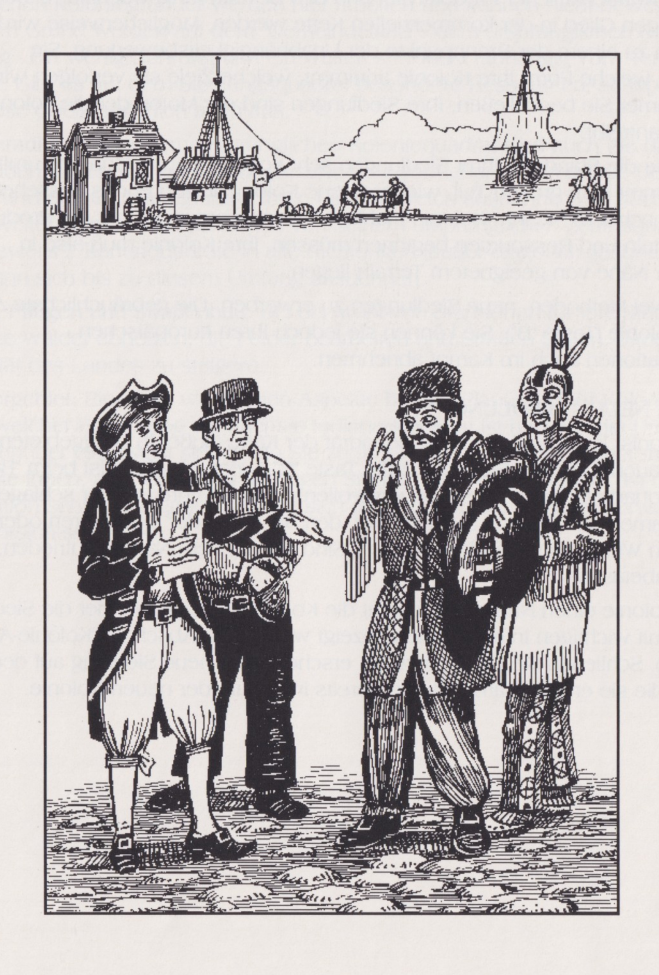
Königliches College

Wollen Sie nicht auf religiösen Unfrieden in Europa warten, sind aber auch mit der Auswahl im Rekrutierungspool nicht zufrieden, können Sie den König bitten, Ihnen Siedler mit Berufsausbildung zu senden, die Ihnen beim Aufbau der Kolonien helfen. Klicken Sie den Knopf "AUSBILDEN" auf dem Europabildschirm an, und wählen Sie aus der Liste berufserfahrene Kolonisten aus. Für diese Ausbildung müssen Sie Ihre Schatzkammern schröpfen, und der König könnte als Ausgleich für seine Dienste und die Hilfe des Königlichen College die Steuern erhöhen.

Bevölkerungszuwachs

Jeder in der Siedlung arbeitende Kolonist verbraucht pro Spielzug zwei Nahrungsmitteleinheiten. Produziert die Siedlung mehr Lebensmittel als für die Ernährung der Bevölkerung nötig, wird dieser Nahrungsmittelüberschuß in den Lagerhäusern aufbewahrt. Sind dort 200 Nahrungsmitteleinheiten gelagert, wird ein neuer Kolonist "produziert" und der Bevölkerung zugerechnet. Die 200 Nahrungsmitteleinheiten verschwinden aus dem Lagerhaus.

DIE KOLONIEN



Die Siedlungen sind Handels- und Regierungszentren Ihres Kolonialreichs. Es handelt sich um Gebiete, in denen mehrere Familien Wohnhäuser und Arbeitsstätten erbauen, um eine autonome Gemeinschaft zu schaffen. Eine Kolonie muß imstande sein, genügend Nahrung für die gesamte Bevölkerung zu produzieren und über eine verläßliche Nutzholzquelle verfügen, damit Gebäude und Befestigungen erbaut werden können und die Kolonie wächst.

Während eine Siedlung größer wird, kann sie sich zum Manufaktur- oder Handelszentrum für den Schiffsverkehr mit der alten Welt entwickeln. Sie kann zum Zentrum landwirtschaftlicher Produktivität und des Bevölkerungswachstums oder zu einem wichtigen Glied in der kommerziellen Kette werden. Möglicherweise wird die Kolonie auch zu einem der Brennpunkte der Unabhängigkeitsbewegung. Sie entscheiden, welche Form Ihre Kolonie annimmt, welche Ziele sie verfolgen wird. Aber was auch immer Sie beschließen, Ihre Siedlungen sind der Motor, der die koloniale Maschinerie antreibt.

Wählen Sie die Standorte Ihrer Siedlungen sehr sorgfältig aus, denn das umliegende Terrain bestimmt zum großen Teil, wie Ihre neue Kolonie letzen Endes aussehen wird. Schon bald nachdem Sie Ihre Kolonie etabliert haben, werden Sie mit der Produktion von Nahrungsmitteln und Ressourcen beginnen müssen. Ihre Kolonie muß also in unmittelbarer Nähe von geeignetem Terrain liegen.

Es gibt zwei Methoden, neue Siedlungen zu erwerben. Die gebräuchlichste Art ist der Bau einer Kolonie (Taste "B"), Sie können sie jedoch Ihren europäischen Konkurrenznationen auch im Kampf abnehmen.

Bau einer neuen Siedlung

Jeder Kolonist kann auf jedem Landquadrat der Karte (außer in Berggebieten) eine Siedlung erbauen. Drücken Sie einfach die Taste "B", wenn ein Kolonist beim "Betreten" eines Kartenquadrats, auf dem Sie bauen wollen, aufblinkt. Ihre Berater schlagen Ihnen nun einen Namen für die neue Siedlung vor, den Sie entweder akzeptieren oder nach Ihren eigenen Wünschen abändern können. Sind Sie mit dem Namen zufrieden, drücken Sie die Eingabetaste.

Hat die Kolonie einen Namen, erscheint die Kolonie-Anzeige, auf der die Siedlung zusammen mit wichtigen Informationen gezeigt wird (siehe Abschnitt "Kolonie-Anzeige" weiter unten). Schließen Sie diese Anzeige, erscheint Ihre neue Siedlung auf der Karte. Die Einheit, die sie erbaute, arbeitet nun bereits innerhalb der neuen Kolonie.

Plazierung von Kolonien

Es ist wichtig, die Plazierung der Kolonien gründlich zu überlegen, da der Erfolg des Spiels zum großen Teil davon abhängt, wo sich Ihre Siedlungen befinden. Sie sollten sich daher dort ansiedeln, wo genügend Nahrung für die Art von Kolonie angebaut werden kann, die Ihnen vorschwebt. Überlegen Sie sich, welche Art von Nahrungsmitteln im jeweiligen Gebiet angebaut werden können, und halten Sie nach reichen Quellen von Metall Ausschau, damit Sie in der Zukunft Waffen und Werkzeuge herstellen können.

Gemeindeland: Das Terrain, auf dem die Siedlung liegt, ist sehr wichtig. Einige der ursprünglichen Koloniegründer werden hier arbeiten und können nicht bewegt werden. Aus diesem Grund werden auf dem "Gemeindeland" - dem ursprünglichen Ort der Ansiedlung - ein wenig Nahrung und ein weiteres Produkt (abhängig vom Terrain) hergestellt. Gibt es auf dem Siedlungsquadrat besondere Ressourcen, schöpfen die Siedler diese Quelle natürlich auch aus.

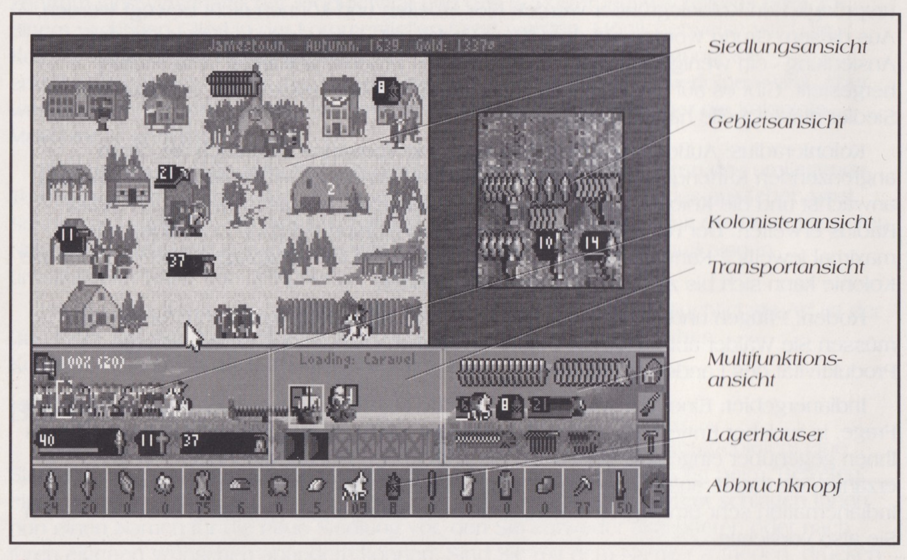
Kolonieradius: Außer dem ursprünglichen Koloniequadrat sind auch die daran angrenzenden Kartenquadrate für die Bearbeitung verfügbar. Während die Bevölkerung anwächst und die Kolonialregierung ihren Einflußbereich ausdehnt, wird auch dieser Radius erweitert. Der Radius kann sich von seinem ursprünglichen Zentralquadrat maximal jeweils 2 Kartenquadrate in alle Richtungen (außer diagonal) ausbreiten, und die Kolonie kann sich bis zu diesem Umfang ausdehnen.

Roden, Pflügen und Straßenbau: Bei der Wahl von Standorten für Ihre Siedlungen müssen Sie Wälder abholzen, die Felder bearbeiten und Straßen bauen, um die Produktivität des Landes zu steigern.

Indianergebiet: Einer der wichtigsten Aspekte bei der Planung einer Kolonie ist die die Frage, in welcher Entfernung die nächste Indianersiedlung ist und wie die Ureinwohnern Ihnen gegenüber eingestellt sind.Wenn Sie zum ersten Mal auf die Indianer treffen, erzählen sie Ihnen, aus wie vielen wichtigen Städten ihre Nation besteht. Ist die Indianernation sehr umfangreich, könnte sich die Situation als gefährlich erweisen. Seien Sie also vorsichtig.

KOLONIE-ANZEIGE

Die Vorgänge und Aktivitäten in jeder Ihrer Siedlungen werden von der Kolonie-Anzeige aus gesteuert. Hier weisen Sie den Kolonisten Arbeiten zu: Einige sind in den Feldern und Wäldern der Umgebung tätig und bauen zum Verbrauch oder Verkauf bestimmte Nahrungsmittel an, einige widmen sich dem Biberfang, bauen Erze oder Silber ab, während andere in den Gebäuden innerhalb der Kolonie arbeiten und die auf den Feldern geernteten Waren verarbeiten oder mit dem aus den Wäldern gewonnenen Nutzholz neue Gebäude bauen.



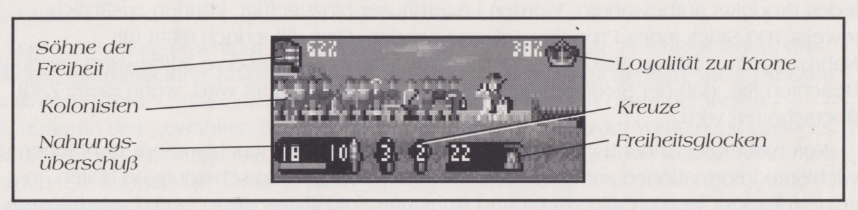
Diese Anzeige bietet eine übersichtliche Zusammenfassung aller Aktivitäten, die in der Kolonie vor sich gehen. Sie sehen auf einen Blick, was die Kolonie produziert, wer am Produktionsprozeß beteiligt ist, wieviel Nahrungsmittel und andere Produkte und Waren gelagert werden, was im Hafen geschieht (falls Sie einen haben), was im Augenblick das Hauptbauprojekt der Kolonie ist und wie viele Menschen in Ihrer Siedlung leben.

Von der Karte aus rufen Sie die Kolonie-Anzeige auf, indem Sie das Kolonie-Icon anklicken (oder die Return-Taste drücken, während das entsprechende Kartenquadrat markiert ist). Sie schließen die Anzeige, indem Sie den Abbruch-Knopf (links unten) oder die Escape-Taste drücken.

Die Anzeige ist in sechs Ansichten unterteilt: Kolonistenansicht, Lagerhausansicht, Transportansicht, Gebietsansicht, Siedlungsansicht und Multifunktionsansicht. Jede dieser Ansichten wird unten beschrieben.

KOLONISTENANSICHT

Diese Anzeige (unten links zu finden) zeigt alle Menschen, die sich derzeit in der Kolonie befinden, und listet darüber hinaus die Nahrungsmittel, Kreuze und Freiheitsglocken auf, die von der Kolonie bei jedem Spielzug produziert werden. Sie finden hier auch Angaben zum Grad der Loyalität Ihrer Kolonisten der Krone gegenüber.



Kolonisten: Die Bevölkerung der Kolonie wird durch eine Reihe von Siedlern dargestellt. Jeder dieser Siedler repräsentiert etwa 100 Mitglieder der Kolonie und steht mit einem anderen Icon im Zusammenhang, das in der Gebiets- oder Siedlungsansicht oder dem Einheiten-Abschnitt der Multifunktionsansicht zu finden ist.

Klicken Sie einen der Kolonisten in dieser Anzeige an, wird das entsprechende Icon in einer der anderen Ansichten durch ein grünes Kästchen markiert.

Söhne der Freiheit: In der oberen linken Ecke der Anzeige finden Sie eine frühe Version der amerikanischen Flagge, die mit einer Zahl versehen ist. Diese Zahl steht für den Prozentsatz der Siedlungsbevölkerung, der zu den "Söhnen der Freiheit" zu zählen ist und daher zur Rebellion gegen das Mutterland tendiert. In der rechten oberen Ecke sehen Sie eine Krone mit einer Zahl, die angibt, welcher Teil der Bevölkerung den Loyalisten, d.h. den Königstreuen, zuzurechnen ist. (Beachten Sie bitte, daß sich der prozentuale Anteil einer Kolonie an "Söhnen der Freiheit" entscheidend auf das Produktionspotential auswirkt).

Nahrung: Jeder Kolonist verbraucht zwei Nahrungseinheiten pro Spielzug. Produziert die Kolonie mehr Nahrung, als zur Lebenserhaltung nötig ist, wird dieser "Überschuß" hier aufgezeigt. Am Ende jeden Spielzugs wird überschüssige Nahrung im Lagerhaus aufbewahrt. Stellt die Siedlung nicht genug Nahrung her, um die Bevölkerung am Leben zu erhalten, wird die benötigte Nahrungsmenge als durchkreuzte Zahl dargestellt.

Hungersnot: Befinden sich im Lagerhaus Nahrungsmittel, können Hungersnöte durch die Verwendung der gelagerten Lebensmittel abgewendet werden. Ist dies nicht möglich, wird bei jedem Spielzug ein Kolonist verhungern.

Kreuze: Eine weitere Information, die Sie aus der Kolonistenansicht ersehen können, ist die Anzahl der Kreuze, die pro Spielzug hergestellt werden. Diese Kreuze repräsentieren das Maß der Religionsfreiheit in einer Kolonie, die einerseits zu Zufriedenheit der Kolonisten in der Neuen Welt und andererseits zu religiösem Unfrieden in Europa führen (siehe Abschnitt "Religiöser Unfriede", weiter oben).

Freiheitsglocken: Die Ansicht zeigt des weiteren die Anzahl der Freiheitsglocken, die pro Spielzug produziert werden. Diese Glocken spiegeln das Wachstum und die Entwicklung der Kolonialregierung und das allgemeine Gefühl des Patriotismus' in den Kolonien wider.

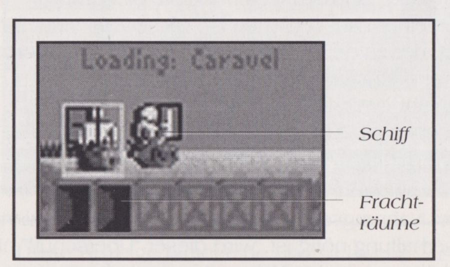
Lagerhausansicht

Dieser Längsabschnitt am unteren Bildschirmrand zeigt alle Nahrungsmittel und Rohstoffe, die in den Lagerhäusern der Kolonie aufbewahrt werden können, und deren derzeitige Stückzahl. Die Lagerkapazität hängt von der Größe der Lagerhäuser ab, die in der Kolonie erbaut wurden. Eine Siedlung ohne Lagerhaus kann bis zu 100 Einheiten jedes Produkts aufbewahren. Werden Lagerhäuser hinzugefügt, können zusätzlich jeweils 100 Stück jedes Produkts gelagert werden. Dies gilt jedoch nicht für Nahrungsmittel: Bis zu 199 Nahrungseinheiten können als Reserve aufbewahrt werden! Beachten Sie, daß der Siedlung ein neuer Kolonist hinzugefügt wird, wenn diese Zahl überschritten wird.

Kolonieberater-Bericht: Ihr zuverlässiger Kolonieberater (Berichtsmenü) steht Ihnen mit wichtigen Informationen zur Seite, die Ihnen bei wichtigen Entscheidungen helfen. In seinem Bericht werden alle Waren und Rohstoffe aufgelistet, die in Ihren Lagerhäusern aufbewahrt werden können. Außerdem erfahren Sie, über wieviel Stück jedes Produkts Sie derzeit verfügen. Dieses Wissen kommt Ihnen bei der Planung von Handelsrouten für Ihre Schiffe und Wagen zugute.

Transportansicht

Diese Ansicht zeigt Ihnen alle Schiffe oder Wagen, die sich derzeit in Ihrer Siedlung befinden. Unter den Kais finden Sie eine Reihe von Kästchen, die die Frachträume des derzeit gewählten Schiffes oder Wagens repräsentieren. Verschiedene Schiffe und Wagen haben unterschiedlich viel Frachtkapazität. Von dieser Ansicht aus können Sie Fracht aus Ihren Lagerhäusern auf Ihre Schiffe oder Wagen transportieren (oder umgekehrt). Es ist auch möglich, Waren zwischen Schiffen und Wagen hin- und herzutransportieren.



Einheiten auswählen: In der Transportansicht wählen Sie eine bestimmte Einheit durch Anklicken aus. Die derzeit gewählte Einheit ist an einem Markierungskästchen zu erkennen. Die unter dem Kai gezeigten Frachträume gehören zu der markierten Einheit.

Fracht transportieren: Jeder Frachtraum auf einem Schiff oder Wagen kann bis zu 100 Einheiten von Gütern/Rohstoffen und Waren fassen (volle Beladung).Wann immer Sie Fracht von einem Schiff zu einem Lagerhaus (oder umgekehrt) transportieren, bewegen Sie so viele Produkte wie möglich (bis zur vollen Beladung). Die Beladungskapazität ist erreicht, wenn in dem Frachtraum ein farbiges Icon erscheint. Teilweise Beladung wird durch ein schwarz-weißes Icon dargestellt.

Die freien Plätze in einem Schiff können auch durch Kolonisten oder Artillerie-Einheiten besetzt werden, wobei Späher- und Dragonereinheiten, die sich aus Menschen *und* Pferden zusammensetzen, nichtsdestotrotz als eine Einheit betrachtet werden. Kolonisten oder Artillerie-Einheiten können nicht mit Wagen transportiert werden, da diese dem Transport von Fracht vorbehalten sind.

Fracht zuladen

Frachträume beladen: Egal, ob es sich bei dem Transportmittel um ein Schiff oder einen Wagen handelt, der Be- und Entladevorgang ist derselbe. Ziehen sie die Fracht, die Sie laden möchten, mit Hilfe der Maus vom Lagerhaus zum Schiff. Die gesamte Kapazität (bis zu 100) des zuvor im Lagerhaus aufbewahrten Produkttyps befindet sich nun im Frachtraum.

Das wertvollste Frachtgut laden: Möchten Sie das wertvollste Frachtgut laden, das sich im Lagerhaus Ihrer Kolonie befindet, gibt es einen vereinfachenden Trick: Drücken Sie einfach Taste "L" (Laden). Nun wird die wertvollste Fracht in einen der leeren Frachträume des gewählten Schiffes oder Wagen geladen. Pferde, Werkzeuge und Waffen werden allerdings nicht als wertvolle Fracht betrachtet, da sie nur selten verkauft werden. Sie können die Taste "L" auch von der Kartenanzeige aus verwenden. Auch wenn ein leerer Wagen oder ein leeres Schiff in einer Siedlung auf Befehle wartet, funktioniert die L-Taste wie oben beschrieben.

Fracht entladen: Das Entladen von Fracht ist der umgekehrte Vorgang. Ziehen Sie also mit Hilfe der Maus die Fracht aus dem Frachtraum in den Lagerhaus-*Bereich* der Kolonieanzeige (Sie müssen die Fracht also nicht genau in den freien Lagerraum plazieren - es genügt, wenn die Produkte im entsprechenden Bereich landen). Daraufhin gelangt die Fracht automatisch zum entsprechenden Lagerplatz. Ist in Ihrem Lagerhaus nicht mehr genügend Platz für die zu entladende Fracht, klärt Sie Ihr Berater darüber auf und bittet Sie um weitere Anweisungen.

Entlade-Schnellverfahren: Sie können zum Entladen auch einfach Taste "U" drücken, worauf die Fracht aus dem ersten Frachtraum direkt in das Lagerhaus gelangt. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis das Schiff leer ist.

Fracht teilweise entladen: Möchten Sie nur einen Teil der Fracht entladen, verwenden Sie einfach gleichzeitig den Mausknopf und die Umschalttaste, um die gewünschte Fracht in das Lagerhaus oder in den Frachtraum eines Schiffes zu ziehen. Nun erscheint eine Dialogbox, in die Sie die genaue Anzahl der zu entladenden Frachtgüter eintragen können.

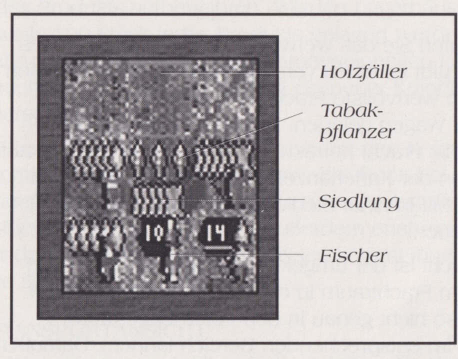
Fracht zwischen Einheiten transportieren: Möchten Sie Frachtgüter von einer Einheit zur anderen bewegen, ziehen Sie sie einfach in der Transportansicht an die gewünschte Stelle.

Einheiten zuladen

Das Laden von Einheiten unterscheidet sich vom Fracht-Ladevorgang. Jede Einheit (außer anderen Schiffen oder Wagen), die Wachdienst ausübt (Taste "S"), geht automatisch an Bord eines Schiffes, wenn dieses über freie Plätze (Frachtraum) verfügt, und verläßt die Kolonie. Einheiten können nicht mit Wagen transportiert werden.

Gebietsansicht

Diese Ansicht (oben rechts) ist ein Blick auf das die Siedlung umgebende Gebiet aus der Vogelperspektive. Sie erkennen auf einen Blick, in welcher Form das Land genutzt wird. Hier sehen Sie die Kolonisten bei der Arbeit auf den Feldern, beim Bergbau, Fallenstellen, Holzfällen usw.

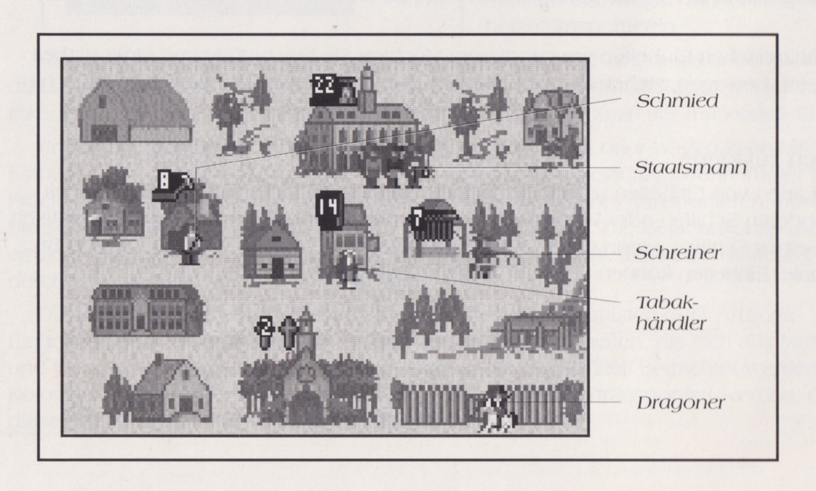


Die Siedler können in der Gebietsansicht mit bestimmten Aufgaben betreut werden, indem Sie auf Kartenquadrate bewegt werden. Wählen Sie dann eine Arbeit vom Jobmenü (siehe auch Abschnitt "Kolonisten Arbeit zuteilen").

Auf jedem Kartenquadrat kann jeweils ein Produkt hergestellt werden. Die Produktionszahl hängt von der Terrainart, dem Bewaldungsgrad und den Fähigkeiten der im jeweiligen Quadrat beschäftigten Kolonisten ab. In der Gebietsansicht kann nur jeweils eine Person pro Kartenquadrat arbeiten. Näheres hierzu finden Sie in der Terrainliste.

Siedlungsbildschirm

Diese Ansicht (oben links) zeigt die wichtigen Gebäude in Ihrer Siedlung. Sie können Kolonisten in die Gebäude bewegen, damit sie dort die Rohstoffe in verarbeitete Waren umwandeln. Die Anzahl der pro Spielzug produzierten Waren hängt von den Fähigkeiten der im jeweiligen Gebäude beschäftigten Siedler ab. Sie können in jedem Gebäude eine beliebige Anzahl von Siedlern einsetzen.



DIE ARBEIT IN DER KOLONIE

Um eine Kolonie produktiv und profitabel zu machen, müssen Sie dort Arbeiter einsetzen. Je mehr Menschen in der Kolonie leben, desto größer wird die Rentabilität. Allerdings birgt das Anwachsen einer Siedlung für die Ureinwohner einen gewissen Streßfaktor. Sie müssen daher bei der Entwicklung Ihrer Kolonie die daraus resultierende Stimmung der Indianer berücksichtigen, um sie bei Laune zu halten.

Die Siedler können in den Feldern und Wäldern der Umgebung arbeiten oder innerhalb der Kolonie in den Gebäuden des Gemeindelands eingesetzt werden.

KOLONISTEN ARBEIT ZUTEILEN

Zunächst müssen Sie entscheiden, ob ein Siedler in den Feldern und Wäldern der Umgebung (Gebietsansicht) oder innerhalb der Kolonie in einem der Gebäude (Siedlungsansicht) arbeiten soll. Es gibt auch noch eine dritte Möglichkeit: Ein Kolonist kann sich zwar in dem Kartenquadrat aufhalten, auf dem sich die Siedlung befindet, muß dort aber nicht unbedingt auch arbeiten.

Arbeiten in der Gebietsansicht: Ihre oberste Sorge muß die Versorgung Ihrer Bevölkerung mit Nahrung sein. Ist diese Bedingung erst einmal erfüllt, möchten Sie wahrscheinlich zum Verkauf bestimmte Nutzpflanzen wie Zucker, Tabak, Baumwolle anbauen, oder Erze und Silber schürfen. Sie können auch Biber, Otter und andere Pelztiere jagen oder Bäume fällen, die zum Bau weiterer Siedlungsgebäude benötigt werden. All diese Arbeiten werden in den Ihre Kolonie umgebenden Wäldern und Feldern verrichtet.

Arbeiten in der Siedlungsansicht: Die meisten Arbeiten, die innerhalb der Kolonie (Siedlungsansicht) verrichtet werden, dienen der Weiterverarbeitung von außerhalb der Kolonie gewonnenen oder in den Lagerhäusern aufbewahrten Ressourcen. Hergestellt werden beispielsweise Mäntel, Werkzeuge, Stoffe, Rum und Zigarren. Die Arbeit innerhalb der Kolonie ist daher nur sinnvoll, wenn Sie über die nötigen verwertbaren Ressourcen oder Rohstoffe verfügen. Diese werden entweder bereits im Lagerhaus aufbewahrt, oder sie müssen in den Wäldern und Feldern außerhalb der Siedlung gewonnen werden.

Einige der Arbeiten innerhalb der Siedlung sind auch ohne Ressourcen von außen möglich. Ein Lehrer (Kolonist mit Berufsausbildung) benötigt für seine Tätigkeit beispielsweise nur eine Schule. Das Priesteramt kann dann ausgeführt werden, wenn eine Kolonie eine Kirche oder Kathedrale besitzt und Kreuze produziert werden. Staatsmänner benötigen ein Gemeindehaus, ein Rathaus, einen Versammlungsraum oder ein Kongreßgebäude und einen Kolonisten, der Freiheitsglocken erzeugt.

Einen Kolonisten im Arbeitsdienst einsetzen: Ziehen Sie den Siedler auf ein Terrainquadrat der Gebietsansicht oder in ein Gebäude der Siedlungsansicht. Sofort erscheint neben dem Kolonisten ein Icon (oder auch mehrere Icons), das zeigt, was der Kolonist am gewählten Ort produziert. Möchten Sie seine Tätigkeit ändern, klicken Sie ihn an. Daraufhin wird das Jobmenü gezeigt, von dem Sie eine neue Tätigkeit für den Siedler auswählen können.

Solange ein Siedler markiert ist (zu erkennen an dem kleinen Kästchen, das ihn einrahmt), kann er an einen anderen Ort auf dem Gebiets- oder Siedlungsbildschirm bewegt werden. Klicken Sie zu diesem Zweck einfach die gewünschte Stelle an, worauf er sich automatisch dorthin bewegt und das Produktions-Icon entsprechend verändert wird.

Beachten Sie, daß Sie einen Kolonisten markieren können, indem Sie sein Icon auf der Gebiets-/Siedlungs- oder Kolonistenansicht anklicken. Egal, in welcher Ansicht Sie den Siedler anklicken: Er wird in beiden Ansichten markiert. Klicken sie den ersten Kolonisten beispielsweise in der Kolonistenansicht an, erscheint auch in der Gebiets- oder der Siedlungsansicht (je nachdem, wo er sich aufhält) ein sein Icon umrahmendes Kästchen.

Jobmenü: Dieses Menü wird geöffnet, wenn Sie in gleich welcher Ansicht der Siedlungsanzeige einen gewählten Kolonisten anklicken. Durch dieses Menü können Sie dem Siedler eine Arbeit zuteilen. Ist der Kolonist ein Spezialist, ist sein berufliches Spezialgebiet auf dem Menü markiert. Dies ist nicht der Fall, wenn der Siedler keine besonderen Fähigkeiten aufweist.

Auf dem Jobmenü finden sich alle Arbeiten, die ein Kolonist ausführen kann. Jeder der Jobs ist mit zwei Zahlenwerten versehen. Die Zahl links vom Strich weist auf die Anzahl von Rohstoffen oder Waren hin, die der Siedler an seinem derzeitigen Aufenthaltsort produzieren kann. Die Zahl rechts repräsentiert die Maximalstückzahl, die an einem beliebigen Ort der Kolonie produziert werden könnte.

Arbeitet der gewählte Siedler in der Siedlungsansicht, ist sein Jobmenü pro Produktionsgegenstand nur mit jeweils einer Zahl versehen, die die maximale Produktionsstückzahl repräsentiert. Wählen Sie einen Job für ihn aus, begibt er sich automatisch zu der Stelle, die für die gewählte Arbeit die maximale Stückzahl garantiert.

Option "Spezialfähigkeit löschen": Auf dem Jobmenü finden Sie die Option "Spezialfähigkeit löschen", die es Ihnen ermöglicht, einen Spezialisten in einen freien Kolonisten zu verwandeln, der dann auf einer Schule, einem College oder einer Universität einen neuen Beruf erlernen kann.

Kolonien betreten und verlassen

Die Berufe am Ende des Jobmenüs werden von Siedlern ausgeübt, die sich außerhalb der Kolonie (auf der Kartenanzeige) befinden. Dazu gehören Kolonisten, Pioniere, Soldaten, Späher, Missionare und Dragoner. Es handelt sich hierbei um die Einheiten, die Sie auf der Karte umherbewegen können.

Der Beruf des Kolonisten: Ein Kolonist ist ganz einfach jemand, der sich eigenständig auf der Karte bewegen kann.

Pioniere brauchen Werkzeuge: Möchten Sie eine Pioniereinheit erschaffen, müssen im Lagerhaus mindestens 20 Werkzeuge vorhanden sein. Wird eine Pioniereinheit erstellt, benötigt sie diese Werkzeuge für die Arbeit außerhalb der Kolonie. Ein Pionier nimmt bis zu 100 Werkzeuge an sich (falls so viele im Lagerhaus vorhanden sind).

Späher brauchen Pferde: Wollen Sie eine Spähereinheit erstellen, benötigen Sie mindestens 50 Pferde (auch diese sind im Lagerhaus zu finden). Wird die Spähereinheit erstellt, geben Sie ihr diese 50 Transportpferde mit auf den Weg.

Soldaten brauchen Musketen: Um eine Soldateneinheit schaffen zu können, müssen im Lagerhaus mindestens 50 Musketen vorhanden sein. Nach Erstellung der Soldateneinheit kommen die 50 Musketen außerhalb der Kolonie zum Einsatz.

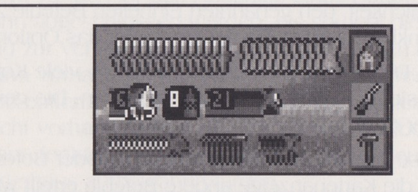
Dragoner benötigen Pferde und Musketen: Zur Erstellung einer Dragonereinheit benötigen Sie mindestens 50 Musketen *und* 50 Pferde (aus dem Lagerhaus). Sie können auch aus einem Soldaten oder Späher einen Dragoner machen, indem Sie ersteren mit einem Pferd, letzteren mit einer Muskete ausrüsten. Bei der Erstellung besteigt die Dragonereinheit mit der Muskete bewaffnet das Pferd.

Missionare brauchen eine Kirche: Hat die Kolonie innerhalb der Siedlung eine Kirche oder Kathedrale gebaut, kann jeder Kolonist zum Missionar gekürt werden. Auch der Missionar übt seine Aufgaben außerhalb der Kolonie aus (siehe auch Abschnitt "Missionare").

Multifunktionsanzeige

Diese Anzeige hat drei verschiedene Modi, die durch drei Knöpfe repräsentiert werden: Der oberste Knopf ist der Produktionsknopf, der mittlere der Einheitenknopf und der unterste der Bauknopf.

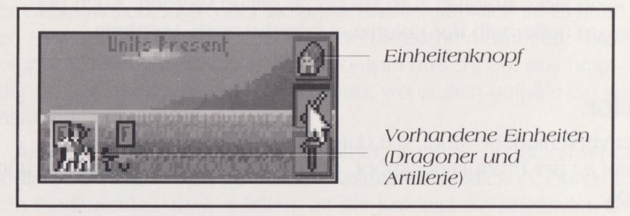
Produktionsansicht



Möchten Sie diese Ansicht öffnen, klicken Sie einfach den Produktionsknopf der Multifunktionsanzeige an. Nun sehen Sie alle Rohstoffe und Waren, die Ihre Kolonie während dieses Spielzugs produzieren wird. Am Ende des Spielzugs gelangen alle produzierten Güter und Waren in das Lagerhaus, es sei denn, sie werden weiterverarbeitet. Befinden sich zum Beispiel ein Minenarbeiter, der 3 Erzeinheiten pro Spielzug produzieren kann und ein Schmied, der 3 Werkzeuge pro Spielzug herstellen kann, in derselben Kolonie, wird das Erz nicht im Lagerhaus aufbewahrt, sondern sofort zu Werkzeugen verarbeitet. Sollte sich darüber hinaus noch mehr Erz im Lagerhaus befinden, wird es nicht verarbeitet.

Kommt es beim Produktionsprozeß zu Defiziten, werden diese durch durchkreuzte Rohstoffe dargestellt. Beispiel: Ein Minenarbeiter produziert 3 Erzeinheiten pro Spielzug. In derselben Kolonie befindet sich jedoch ein berufserfahrener Schmied, der in seiner Schmiede 6 Werkzeuge pro Spielzug herstellt. Der berufserfahrene Schmied wird also nicht mit genügend Erz versorgt, weshalb drei der sechs Werkzeuge auf der Produktionsanzeige mit einem X durchgestrichen sind. Befänden sich im Lagerhaus noch Ervorräte, könnte der Schmied aus dieser Quelle versorgt werden, wodurch das Defizit (und damit die "X"-Icons) von der Ansicht entfernt werden würden. Der Erzvorrat im Lagerhaus würde in diesem Fall pro Spielzug um 3 Erzeinheiten abnehmen.

Einheitenansicht



Klicken Sie den Einheitenknopf (in der Mitte) an, um diese Ansicht zu öffnen. Hier sehen Sie alle Kolonisten, die sich derzeit auf dem Gemeindeland, aber nicht in der Kolonie selbst, befinden. Meist handelt es sich dabei um Soldaten oder Pioniere. Der Hauptnutzen dieser Ansicht ist die Möglichkeit, den genannten Einheiten Befehle zu erteilen. Wählen Sie in dieser Ansicht durch Anklicken einen Siedler, erscheint das Optionenmenü.

Nach vorne bewegen: Diese Option erscheint, wenn so viele Kolonisten auf dem Quadrat erscheinen, daß sie nicht alle in eine Reihe passen. Die gewählte Einheit bewegt sich bei Aktivierung dieser Option in die vordere Reihe.

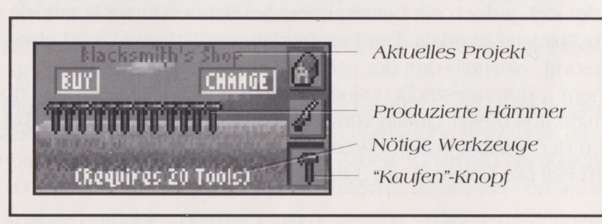
Befehle aufheben: Diese Option zieht den Wachdienst- oder Befestigungsbefehl zurück, wodurch der Einheit über die Kartenanzeige andere Befehle erteilt werden können.

Wache/An Bord gehen: Durch diese Option wird dem gewählten Kolonisten der Befehl zum Wachdienst erteilt. Danach begibt er sich auf das nächste verfügbare Schiff.

Befestigen: Durch diese Option macht sich die gewählte Einheit daran, Befestigungsanlagen zu bauen. Dies ist vor allem dann ratsam, wenn sich die Kolonie verteidigen muß. Eine "befestigte "Einheit innerhalb der Kolonie - insbesondere, wenn sie über Einpfählungen, ein Fort oder eine Festung verfügt - ist sehr gut gegen Angriffe geschützt (siehe Befestigungsbeschreibung).

Keine Veränderungen: Wählen Sie diese Option, dann verschwindet das Menü, ohne daß irgendwelche Veränderungen an der gewählten Einheit vorgenommen werden.

Konstruktionsansicht



Die Konstruktionsansicht zeigt die Entwicklung aller größeren Bauprojekte der Siedlung und ermöglicht es Ihnen, zu bestimmen, welche Bauvorhaben als nächstes in die Tat umgesetzt werden sollen. In dieser Ansicht gibt es zwei Knöpfe: "Kaufen" und "Ändern". Über den Knöpfen sehen Sie, welches Projekt im Augenblick durchgeführt wird.

Bauen: Möchten Sie ein Bauprojekt beginnen, klicken Sie "Ändern" an. Daraufhin erscheint das Baumenü. Das Baumenü listet sämtliche Bauprojekte auf, die die Siedlung im Moment durchführen könnte. Außerdem erfahren Sie hier, wie viele "Hämmer" (die die Arbeit der Zimmermänner/Schreiner und die Nutzholzvorräte repräsentieren) produziert werden müssen, um das Projekt beenden zu können. In manchen Fällen ist auch eine gewisse Anzahl von Werkzeugen (repräsentieren die Arbeit des Schmieds und die Metallvorräte) nötig, um den Bau zu vervollständigen.

Die Anzahl der hier erscheinenden Optionen hängt von der Bevölkerungszahl der Kolonie ab - je mehr Menschen für die anstehenden Arbeiten zur Verfügung stehen, desto größer ist die Vielfalt der möglichen Bauprojekte.

Produktion von Hämmern: Ein Kolonist, der in der Zimmerei/Schreinerei arbeitet, "produziert" (abhängig von den vorhandenen Holzvorräten) eine bestimmte Anzahl von Hämmern pro Spielzug. Diese Hämmer erscheinen am Ende jedes Spielzugs auf der Konstruktionsansicht, bis genügend angesammelt wurden, um das aktuelle Projekt abzuschließen. Nun wird das neue Gebäude der Kolonie hinzugefügt. Jedes Gebäude verbessert den Zustand der Kolonie, weshalb der Bau neuer Gebäude sehr wichtig ist (siehe auch "Die Gebäude").

Werkzeugverbrauch: Werden für den Abschluß eines Bauprojekts Werkzeuge benötigt, kann der Bau erst dann abgeschlossen werden, bis *sowohl* die Hämmer *als auch* die Werkzeuge *gleichzeitig* zur Verfügung stehen. Sind alle nötigen Hämmer auf dem Konstruktionsbildschirm vorhanden, werden die benötigten Werkzeuge aus dem Lagerhaus der Kolonie entfernt, um das Gebäude fertigzustellen. Sind die nötigen Werkzeuge jedoch nicht vorhanden, setzt Sie Ihr Berater darüber in Kenntnis, und das Gebäude wird erst dann fertiggebaut, wenn genügend Werkzeuge in die Kolonie eingeführt und im Lagerhaus aufbewahrt wurden.

Ein anderes Projekt wählen: Ein aktuelles Bauprojekt kann jederzeit ausgetauscht werden, indem Sie das Baumenü öffnen und ein anderes Projekt wählen. Sind in der Konstruktionsansicht bereits Hämmer vorhanden, bleiben diese für das nächste Projekt erhalten.

Projekte beschleunigen: Ihr Kolonialreich sammelt in der Schatzkammer Gold an, das durch den lukrativen Handel mit den Ureinwohnern, anderen Europäern oder dem Mutterland erworben wurde. Sie haben die Möglichkeit, einen Teil dieses schwerverdienten Gelds einzusetzen, um den Abschluß eines Bauprojekts zu beschleunigen.

Klicken Sie zu diesem Zweck "Kaufen" an. Daraufhin erscheint eine Dialogbox, die Ihnen die Chance bietet, Ihren Entschluß rückgängig zu machen oder zu bestätigen.

DIE GEBÄUDE

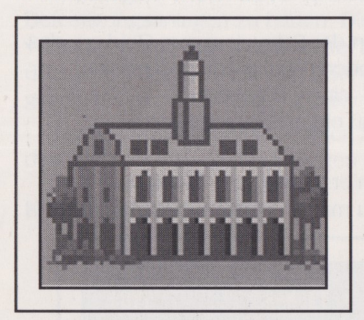
Eine der wichtigsten Aktivitäten Ihrer Kolonisten ist die Expansion der Kolonie durch den Bau neuer Gebäude. Wenn eine Kolonie entsteht, werden zunächst einige Grundgebäude errichtet, die für die ersten Manufakturaktivitäten nötig sind. Wachsen die Bevölkerungszahlen, dann können neue Gebäude und Strukturen hinzugefügt und bereits vorhandene verbessert werden. Nähere Informationen zum Bau von Gebäuden finden Sie weiter oben im Abschnitt "Die Konstruktionsansicht".

In jedem Gebäude können bestimmte Aktivitäten und Arbeitsvorgänge durchgeführt werden, die sonst nicht möglich wären. (Eine Zusammenfassung der Gebäude und ihrer Nutzung finden Sie in der Gebäudeliste.)

Sie müssen meistens einen Kolonisten in einem Gebäude einsetzen, um es nutzen zu können. Ziehen Sie ihn zu diesem Zweck auf ein Gebäude der Siedlungsansicht. Daraufhin erscheint neben dem Siedler ein Icon (oder mehrere), das darauf hinweist, was er in diesem Gebäude herstellen kann, wenn ihm genügend Ressourcen zur Verfügung stehen.

URSPRÜNGLICHE KOLONIALGEBÄUDE

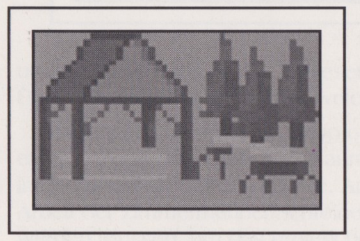
Zu Beginn baut die Kolonistengemeinde einige grundlegende Organisations- und Manufakturgebäude - ein Gemeindehaus, eine Zimmerei und eine Schmiede. Danach kommen die Wohnhäuser, in denen jedoch auch - in kleinerem Umfang - die Heimindustrie Platz findet.



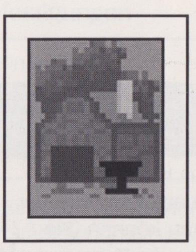
Ein kleines *Gemeindehaus* ist eine der ersten Strukturen, die die Gründer erbauen. Hier können sich die Kolonisten aus der Umgebung treffen, um Themen zu besprechen, die sie alle betreffen. Dies ist der erste Ansatz zu einer Kolonialregierung.

Ein Kolonist, der sich in diesem Gebäude befindet, "produziert" Freiheitsglocken, die für den anwachsenden Nationalstolz und den Beginn der Kolonialregierung stehen. Ein großer Staatsmann in einem Gemeindehaus produziert eine große Anzahl von Freiheitsglocken.

Zimmerei: Die Kolonialgemeinschaft erbaut auch eine Zimmerei/Schreinerei, da offensichtlich Bedarf für ein Gebäude besteht, in dem alle möglichen Gegenstände für die Siedlung gebaut werden können.

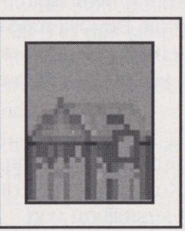


Ein Kolonist, der in einer Zimmerei arbeitet, erstellt Hämmer, die gesammelt werden, um wiederum andere Gebäude bauen zu können. Beachten Sie, daß der Zimmermann Nutzholz benötigt, um Hämmer "herstellen" zu können.



Schmiede: Die Gemeinde baut außerdem eine Schmiede, um die wichtigsten Metallgegenstände - z.B. Werkzeuge u.ä. - anfertigen und vorhandene Geräte reparieren zu können.

Ein Kolonist, der in der Schmiede tätig ist, kann Werkzeuge herstellen, die im Lagerhaus der Siedlung aufbewahrt werden. Der Schmied benötigt Erze, um Werkzeuge herstellen zu können.



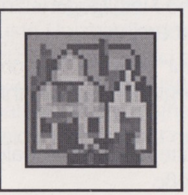
Haus des Tabakhändlers: Einige der Kolonisten haben den Ureinwohnern den Tabakgenuß abgeschaut und beginnen bereits damit, die Pflanze zu trocknen und zu verarbeiten, Pfeifen anzufertigen und Zigarren herzustellen. Diese Industrie, die noch in den Kinderschuhen steckt, könnte sich irgendwann zur wichtigen Einnahmequelle entwickeln.

Ein Kolonist, der im Tabakladen arbeitet, kann Zigarren herstellen (wenn genügend Tabak vorhanden ist) Auch die Zigarren werden im Lagerhaus der Kolonie aufbewahrt.



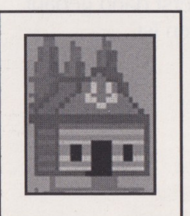
Weberei: Die Indianer verwenden eine neue Baumwollart, und einige Kolonisten verweben das feine Garn zu hochwertigem Tuch.

Ein Kolonist, der in der Weberwerkstatt arbeitet, kann Stoff herstellen, wenn ihm genügend Baumwolle zur Verfügung steht. Der Stoff wird im Lagerhaus verwahrt.



Schnapsbrennerei: In einigen Gegenden kann feinstes Zuckerrohr angebaut werden (die Ureinwohner haben oft riesige Felder). Die Kolonisten verarbeiten es gern zu Rum.

Ein Kolonist in einer Schnapsbrennerei stellt Rum her, wenn er den nötigen Zucker hat. Der Rum wird in Flaschen abgefüllt und im Lagerhaus aufbewahrt.

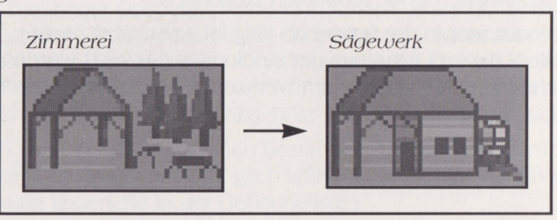


Gerberei: Als die Kolonisten in der Neuen Welt eintrafen, fiel Ihnen der fast unerschöpfliche Reichtum an pelztragenden Säugetieren auf. Bald fanden sie auch heraus, wieviel Nutzen die Indianer aus dieser Tatsache zogen, und sie erkannten, daß der Verkauf dieser Felle und ihre Verarbeitung zu Kleidungsstücken ein äußerst profitables Geschäft waren.

Ein Kolonist, der in einer Gerberei arbeitet, kann Mäntel produzieren, wenn er mit genug Fellen versorgt wird. Auch die Mäntel finden Zugang in das Lagerhaus der Siedlung.

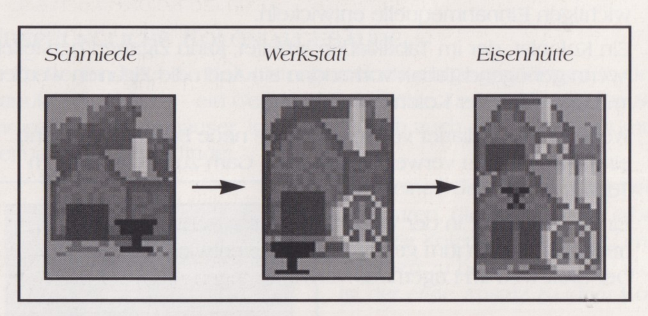
Andere Gebäude und Strukturen

Sägewerk



Die einfache Zimmerei kann verbessert und ausgebaut werden, wodurch die dort Beschäftigten effektiver arbeiten können. Sie können die Zimmerei zum Sägewerk umwandeln, sobald die Bevölkerung aus 3 Siedlern besteht. Dadurch wird die Zahl der Hämmer verdoppelt, die von den dort arbeitenden Siedlern hergestellt werden (allerdings nur, wenn genug Holz vorhanden ist).

Metallverarbeitungsgebäude



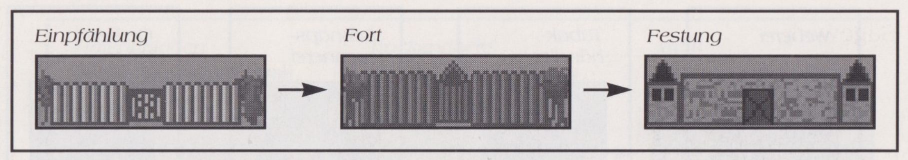
Für den Erfolg Ihres Kolonialreich ist die Herstellung von Hacken, Äxten, Nägeln, Waffen, Metallteilen für Wagen und Schiffe etc. unerläßlich. Um den wachsenden Bedarf an solchen Gegenständen decken zu können, müssen Sie eine metallverarbeitende Industrie aufbauen. Diese Industrie wird durch Schmiede repräsentiert, die "Werkzeuge" (als Überbegriff für sämtliche Metallgegenstände) herstellen. Schmiede benötigen für ihre Arbeit natürlich den Rohstoff Erz.

Schmiede: Dieses Haus kann in eine größere Werkstatt "umgebaut" werden, wodurch die Werkzeugproduktion erhöht wird. Sie können mit dem Projekt beginnen, sobald Ihre Bevölkerungszahl 4 erreicht hat.

Eisenhütte: Ihre Kolonisten können sich an den Bau der Eisenhütte machen, sobald die Bevölkerungszahl 8 erreicht. Es handelt sich hierbei um eine große Metallverarbeitungshalle, die die Werkzeugproduktion erheblich steigert.

Die Eisenhütte ist ein fabrikähnliches Gebäude und kann daher erst dann gebaut werden, nachdem Adam Smith Ihrem Kontinentalkongreß beigetreten ist.

Befestigungen



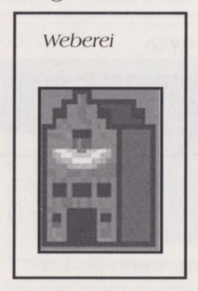
Eine der wichtigsten Strukturen, die Ihre Kolonisten bauen können, ist ein Fort, das die Stadt schützt. Diese Strukturen dienen in etwa demselben Zweck wie die Stadtmauern in der Alten Welt. Der Großteil der Arbeit fand zwar außerhalb des Stadtwalls statt, doch bot dieser den Bewohnern Schutz vor Gegnern, wenn sie bei Angriffen in das schützende Fort zurückliefen. Viele der Siedlungen waren nicht von einer Einpfählung, einem Fort oder einer Festung umgeben, befanden sich aber nahe genug an einer dieser schützenden Strukturen, um sich im Notfall dorthin zurückziehen zu können.

Einpfählung: Diese Struktur kann bereits erbaut werden, wenn die Kolonie noch sehr klein ist (1 Bewohner). Es handelt sich um eine niedrige hölzerne Barrikade aus Pfählen mit scharfen Spitzen. Sie ist innen mit Schießscharten für die Musketen und groben Podesten versehen, auf denen die Musketen-Schützen stehen können. Eine Einpfählung erhöht die Verteidigungsstärke einer Einheit um 50%.

Fort: Das Fort ist der Einpfählung aufgrund des deutlich erhöhten Schutzpotentials bei weitem vorzuziehen. Diese Struktur kann erbaut werden, sobald 4 Siedler in der Kolonie leben und bereits eine Einpfählung vorhanden ist. Die Pfahlkonstruktion wird mit Metallstreben verstärkt, und Artilleriekräfte werden eingesetzt, um Schwachstellen zu schützen. Außerdem werden umfangreiche Verteidigungspläne entwickelt. Die Verteidigungsstärke einer Einheit, die sich von einem Fort aus gegen Angreifer zur Wehr setzt, wird um 100% erhöht.

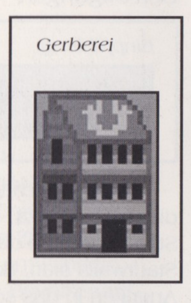
Festung: Die Festung ist eine Weiterentwicklung des Forts. Diese Struktur kann erbaut werden, wenn die Bevölkerungszahl 8 erreicht und bereits ein Fort vorhanden ist. Die robuste Holzbarrikade wurde weiter verstärkt, und die Schwachpunkte durch Mauerwerk ersetzt. Die Schießscharten werden nun von der Artillerie besetzt, deren Aufgabenumfang ausgedehnt wurde. Gut geplante Feuerlinien erschweren die Annäherung der gegnerischen Truppen ungemein. Die Verteidigungsstärke einer Einheit, die sich von einem Fort aus gegen Angreifer zur Wehr setzt, wird um 200% erhöht.

Luxusgüterindustrie



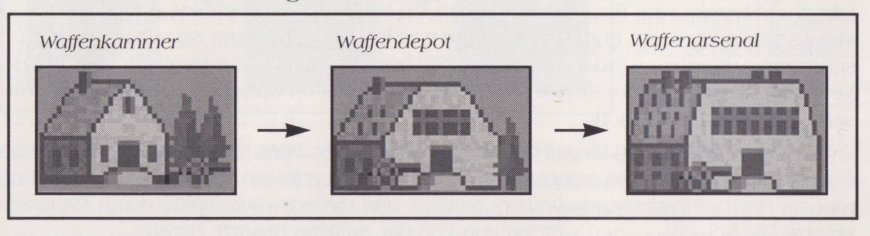






Es gibt bei **Colonization** vier Industriezweige, die Bargeld einbringen und in jeder Kolonie entwickelt werden können: Zigarren-, Stoff-, Rum- und Pelzmantelproduktion. Jeder dieser Industriezweige basiert auf einem Rohstoff, der in den Wäldern und Feldern der Neuen Welt gewonnen werden kann. Jede Kolonie beginnt mit der Produktion auf einfachem Niveau, repräsentiert durch das Haus des Tabakhändlers, die Weberei, die Schnapsbrennerei und die Gerberei. All diese Werkstätten können zweimal verbessert werden, wodurch sich die Produktionszahlen erhöhen (siehe Gebäudeliste). Beachten Sie bitte, daß fabrikähnliche Gebäude erst gebaut werden können, wenn Adam Smith Ihrem Kontinentalkongreß beigetreten ist.

Militärische Produktionsanlagen



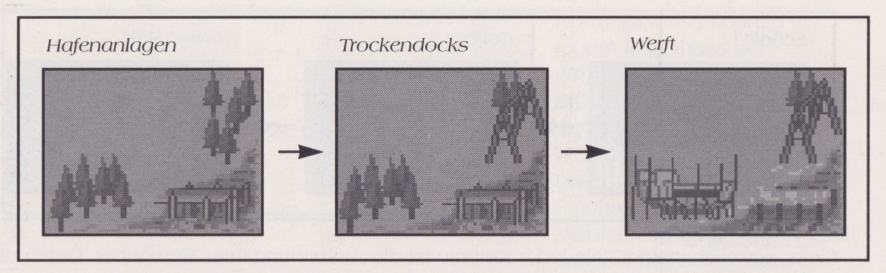
Wenn Ihre Kolonien wachsen und in Europa die Preise für Waren und Rohstoffe/Güter steigen, wird die Produktion von Waffen zu Ihrer Verteidigung immer dringlicher. Dies geschieht durch den Aufbau einer Militärindustrie in Ihrem Kolonialreich. Auch hier gibt es drei Arten, die jeweils vorhandenen Strukturen zu verbessern.

Waffenkammer: Ihre Leute können eine Waffenkammer bauen. In dieser metallverarbeitenden Einrichtung werden auch dann Waffen hergestellt, wenn Ihre Kolonie noch sehr klein ist. Die in der Siedlung hergestellten oder im Lagerhaus aufbewahrten Werkzeuge werden zu Musketen umgewandelt. Die Zimmermänner fertigen in der Waffenkammer Artillerie-Einheiten.

Waffendepot: Die Waffenkammer kann zum Waffendepot umgewandelt werden, sobald die Bevölkerungszahl 8 erreicht. Dadurch wird die Musketenproduktion verdoppelt, sofern die nötigen Werkzeuge vorhanden sind.

Waffenarsenal: Die ultimative Stufe ist das Waffenarsenal. Es kann erbaut werden, sobald sich 16 Kolonisten in Ihrer Siedlung eingefunden haben. Durch den Bau des Waffenarsenals wird die Musketenproduktion erneut verdoppelt, wenn die nötigen Werkzeuge vorhanden sind. Beachten Sie, daß das Waffenarsenal erst nach Adam Smiths Beitritt in Ihren Kontinentalkongreß gebaut werden kann.

Verbesserte Hafenanlagen



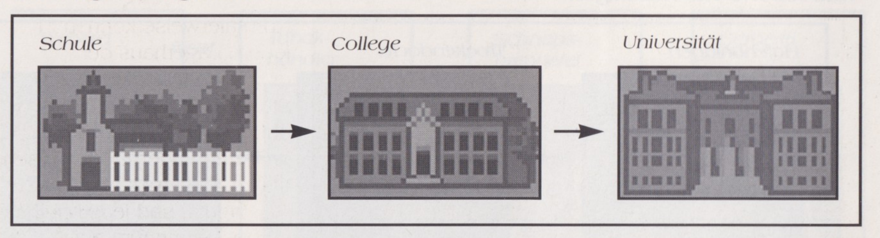
Um den Seehandel Ihrer Kolonie zum Blühen zu bringen, müssen Sie umfangreiche Hafenanlagen bauen. Fast jede an der Küste gelegene Kolonie verfügt über die nötigen Einrichtungen, um Frachtgüter zu laden und entladen, die sich in einem im Hafen vor Anker liegenden Schiff befinden, aber der Aufbau einer profitablen Fischereiflotte, Schiffsbau und -reparatur verlangen die Konstruktion weiterer Strukturen.

Hafenanlagen: Hier handelt es sich um die Liegeplätze und Kaianlagen, die benötigt werden, um die Fische aus den zahlreichen Fischgründen entlang der Küste der Neuen Welt zu verarbeiten. Sind in Ihrer Kolonie Hafenanlagen vorhanden, können Sie Ihre Siedler in jedem Ozean- oder Seequadrat der bearbeitbaren Fläche der Gebietsansicht als Fischer einsetzen.

Trockendocks: In den Trockendocks sind alle zur Reparatur eines Schiffes (z.B. nach einem Seegefecht) nötigen Einrichtungen vorhanden. In Ihrem Mutterland haben Sie stets Zugang zu einem Trockendock, aber Ihre Siedler können in jeder Küstenkolonie mit Hafenanlagen und einer Bevölkerungszahl von 6 selbst ein Trockendock bauen. Wird eine See-Einheit beschädigt, gelangt sie automatisch zum nächsten Trockendock, um dort repariert zu werden. Auf diese Weise kann jedes Schiff repariert werden, ohne daß Sie den weiten Weg nach Europa zurücklegen müßten.

Werft: In den Werften finden Sie alle zum Schiffsbau nötigen Einrichtungen. Hier können die Zimmermänner Schiffe bauen.

Ausbildungs-/Lehrgebäude



Eines der wichtigsten Ziele jeder Kolonie ist die Ausbildung ihrer Bewohner. Durch die in den Schulen, Colleges und Universitäten angebotene Erziehung können Verbrecher rehabilitiert werden, verdingte Knechte ihre Freiheit erwerben und freie Kolonisten durch eine Berufsausbildung zu noch wertvolleren Bürgern werden.

Die Ausbildung ist einer der wenigen Vorgänge in der Kolonie, der ohne zusätzliche Ressourcen vonstatten gehen kann. Wird einer Kolonie eine Lehreinrichtung hinzugefügt, kann einer (oder mehrere) der berufserfahrenen Kolonisten als Lehrer fungieren und seine Spezialfähigkeiten anderen Siedlern vermitteln. Hat ein Spezialist eine Weile lang gelehrt, verbessert sich der Status seines Schülers.

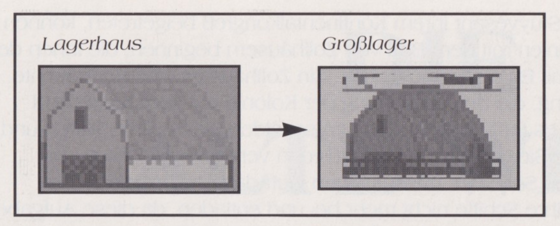
Nur freie Kolonisten können durch Ausbildung zu Spezialisten (Kolonisten mit Spezialfähigkeiten) werden. Mit Hilfe der Option "Spezialfähigkeit löschen" (Jobmenü) "befreien" Sie einen Spezialisten von seiner Fähigkeit, so daß er eine andere erlernen kann. Doch nicht nur freie Kolonisten verbessern durch die Ausbildung ihre Fähigkeiten: Aus verdingten Knechten werden freie Kolonisten, aus Kriminellen verdingte Knechte. In der Fähigkeitenauflistung finden Sie eine Zusammenfassung der jeweiligen Fähigkeiten, die in den verschiedenen Lehreinrichtungen erlernt werden können.

Schule: Um Ihre Kolonisten ausbilden zu können, benötigen Sie zunächst ein Schulhaus. Dieses kann erbaut werden, sobald die Bevölkerung auf 4 angewachsen ist. In jedem Schulhaus kann jeweils ein Spezialist als Lehrer arbeiten.

College: Die Schule kann verbessert werden und zum College werden, sobald die Kolonie aus 8 Siedlern besteht. Die Funktion des College entspricht der der Schule; allerdings können hier zusätzliche Fähigkeiten gelehrt werden (siehe Fähigkeitenliste), und zwei Spezialisten können gleichzeitig als Lehrer fungieren.

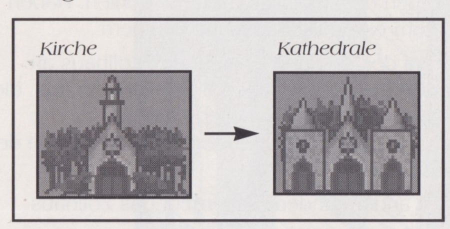
Universität: Das College kann zur Universität umgewandelt werden, wenn die Bevölkerungszahl auf 10 anwächst. Die Universität funktioniert genau wie das College, nur daß noch weitere Fähigkeiten gelehrt werden und drei Spezialisten gleichzeitig beschäftigt sein können.

Lagerhäuser und Verbesserungen



Normalerweise können in jedem Lagerhaus der einzelnen Kolonien je 100 Stück eines Frachtguts aufbewahrt werden. Die größeren Lagerhäuser fassen bis zu 200 Stück jeden Frachtguts, und jede bauliche Verbesserung fügt dieser Zahl weitere 100 Stück hinzu.

Kirchengebäude



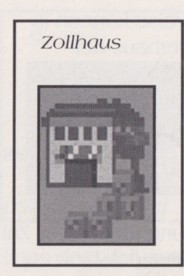
Der wichtigste Anlaß für die Immigrationsbestrebungen während des Zeitalters der Expansion war das in Europa herrschende Klima religiöser Verfolgung. Die kirchlichen Institutionen Ihres Kolonialreichs sorgen in der Alten Welt für religiösen Unfrieden, denn die Kunde von der Religionsfreiheit erreicht schon bald die alte Heimat. Je aktiver das kirchliche Leben in den Kolonien ist (dargestellt durch Kreuze), desto unzufriedener werden die Menschen in Europa mit ihrer Glaubenssituation. Dies führt zu verstärktem Emigrationswillen (siehe "Religiöser Unfriede").

Jede Kolonie produziert pro Spielzug ein Kreuz. Der Bau von Kirchen und Kathedralen steigert diese Zahl erheblich.

Kirche: Schon bald nach der Ankunft in der Neuen Welt kann eine Kirche gebaut werden, denn Sie benötigen dazu lediglich eine Bevölkerungszahl von 3. Sofort danach wird die Produktion von Kreuzen gesteigert, doch diese Zahl kann durch das Einsetzen von Kolonisten in den neuen Gebäuden noch erhöht werden.

Kathedrale: Eine Kirche kann zur Kathedrale umgewandelt werden, wenn die Kolonie 8 Siedler umfaßt. Dadurch wird die Produktion von Kreuzen erneut wesentlich höher. Zudem können noch mehr Kolonisten in der Kathedrale arbeiten.

Zollhaus



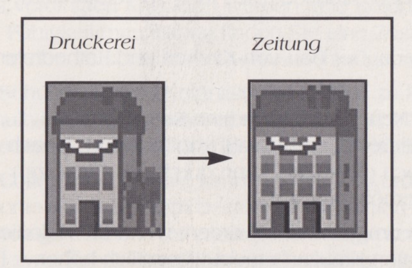
Ist Peter Stuyvesant Ihrem Kontinentalkongreß beigetreten, können Ihre Kolonien mit dem Bau von Zollhäusern beginnen, die Ihnen den Handel mit Europa ermöglichen. Ein Zollhaus ist eine permanente Einrichtung, die der Verbindung der Kolonie mit dem Mutterland dient. Ist es fertiggestellt, dann entscheiden Sie, welche Waren und Rohstoffe Sie regelmäßig nach Europa verkaufen möchten - die logistische Seite der Transaktionen läuft dann automatisch. Sie müssen Ihre Schiffe nicht mehr be- und entladen, da diese Aufgabe durch die kaufmännischen Überseegesellschaften in Europa und den Kolonien übernommen wird.

Eine weitere wichtige Funktion der Zollhäuser ist die Aufrechterhaltung der Handelsbeziehungen mit Europa nach Ausbruch der Rebellion in den Kolonien. Haben Sie dann jedoch kein Zollhaus, ist der Weg zum europäischen Markt versperrt.

Die Nutzung der Zollhäuser: Klicken Sie auf der Siedlungsansicht das Zollhaus an. Nun erscheint eine Liste mit allen Waren und Rohstoffen. Wählen Sie diejenigen aus, die über das Zollhaus automatisch nach Europa verkauft werden sollen. In den nachfolgenden Spielzügen werden dann alle gewählten Waren oder Rohstoffe, die in der Kolonie hergestellt wurden, automatisch nach Europa verschifft.

Sie können die Verschiffungsliste jederzeit ändern, indem Sie erneut das Zollhaus anklicken und Ihre Wahl neu bestimmen.

POLITISCHE AKTIVITÄTEN



Das Druckereigewerbe und die Herstellung von Zeitungen kann begonnen werden, sobald die Kolonie eine Einwohnerzahl von 8 hat. Die Presse bietet ein Forum für die Veröffentlichung der Sorgen der Bevölkerung. Dieses öffentliche Forum kreiert ein Gefühl der Zusammengehörigkeit und Solidarität, daß den Kolonialstolz fördert. Ist die Druckerei fertiggestellt, wird die Produktion von Freiheitsglocken in der betroffenen Kolonie um 50% erhöht. Wird eine Zeitung etabliert, steigert sich diese Zahl um weitere 100%.

DIE ALTE WELT



Ganz gleich, welche Nationalität Sie im Spiel repräsentieren und wie unabhängig Ihr Denken auch sein mag, sind die Bindungen zum Mutterland doch stark und dauerhaft. Ihr Mutterland versorgt Sie mit neuen Kolonisten und Schiffen, um sie hierher zu transportieren, es bietet Ihnen Tauschwaren für den Handel mit den Ureinwohnern, Musketen, Werkzeuge und andere Güter, die das Überleben in den Kolonien während der ersten Jahre erst möglich machen.

Doch diese enge Beziehung hat ihren Preis. Der König möchte seinen Anteil am Gewinn und verlangt beinahe unbezahlbare Preise für seine scheinbar unverzichtbaren Dienste und die militärische Ausrüstung. Er wird Ihre Kolonien mit hohen Steuern belegen, um die königlichen Schatzkammern zu füllen, und er zwingt Sie in ungewollte Kriege gegen konkurrierende europäische Mächte.

Eine wichtige Informationsquelle ist die Europa-Anzeige, wo Sie mit Waren und Rohstoffen handeln, neue Kolonisten rekrutieren, militärische Ausrüstung erwerben und Spezialisten anwerben können.

DIE SEEREISE ZWISCHEN EUROPA UND DER NEUEN WELT

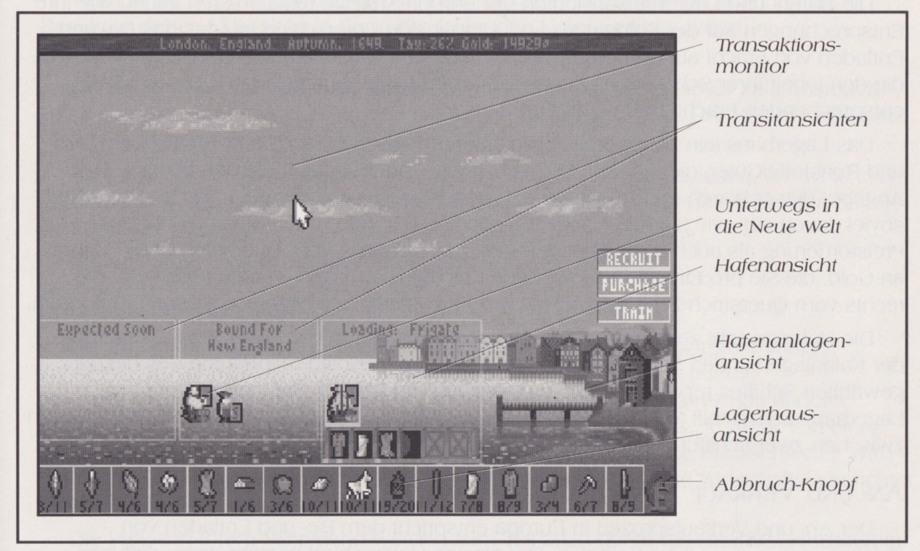
Soll ein Schiff die Neue Welt verlassen, um in die Alte Welt zu reisen, muß es sich zunächst auf ein Kartenquadrat mit einem Seeweg begeben (Kartenanzeige) und sich dann zum nahegelegensten Kartenrand bewegen. Daraufhin verschwindet das Schiff vom Bildschirm und erscheint in der Transitansicht der Europa-Anzeige unter "Bald erwartet". Sobald das Schiff im Hafen anlegt, erscheint es in der Hafenansicht. Verläßt es den Hafen, um in die Neue Welt zurückzukehren, erscheint es in der Transitansicht der Europa-Anzeige unter "Ziel: Neue Welt". Gelangt das Schiff zurück in amerikanische Gewässer, erscheint es im selben Seeweg-Kartenquadrat, von dem es seine Reise begann.

Die Reise: Während ihrer Reise von Kontinent zu Kontinent sind die Schiffe in der entsprechenden Transitansicht auf dem Europa-Bildschirm zu sehen. Die Reise kann ein bis vier Spielzüge dauern - es kommt dabei auf die Wetterbedingungen, die Geschwindigkeit des Schiffes und die Fähigkeiten des Navigators an. Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die Richtung, die das Schiff bei seiner Abreise aus der Neuen Welt einschlug (Ost oder West). Es ist unmöglich, genau vorherzusagen, wie lange eine Reise dauern wird. Bewegt sich das Schiff bei seiner Abreise jedoch in östlicher Richtung über den Kartenrand hinaus, dauert die Überfahrt wahrscheinlich nicht so lange, als wenn es sich in Richtung Westen aufmacht.

Richtungswechsel: Ein Schiff, das sich gerade auf dem Weg nach Europa befindet, kann vor seiner Ankunft "abdrehen" und in den Ausgangshafen zurückkehren, indem es von der Transitansicht "Bald erwartet" zu "Ziel: Neue Welt" verlegt wird. Auch der umgekehrte Vorgang ist natürlich möglich.

Den Hafen verlassen: Möchten Sie ein Schiff, das sich im Hafen befindet, in die Neue Welt zurückholen, ziehen Sie es aus der Hafenansicht in die Transitansicht "Ziel: Neue Welt". Die auf dem Schiff mitgeführte Fracht bleibt bei diesem Vorgang erhalten, und Kolonisten auf Wache (zu erkennen am Buchstaben "S" in ihrem Befehlskästchen), die sich in den Hafenanlagen aufhalten, gehen an Bord des Schiffes, falls es dort noch freie Plätze (Frachträume) gibt (Siehe "Rekrutierung und Anwerben", weiter unten).

EUROPA-ANZEIGE



Auf dem Europabildschirm werden sämtliche Handelstransaktionen zwischen Ihren Kolonien und dem Mutterland durchgeführt. In dieser Anzeige werden die aktuellen europäischen Marktpreise für Waren und Rohstoffe aufgelistet, und Sie finden Informationen über alle Schiffe, die sich derzeit im Hafen befinden, auf dem Weg dorthin sind oder den Hafen kürzlich verlassen haben. Sie können Ausreisewillige aufnehmen, die sich in die Neue Welt aufmachen wollen, Schiffe und Artillerie-Einheiten erwerben, oder Spezialisten anwerben, die Ihnen beim Aufbau Ihrer Kolonien in der Neuen Welt helfen sollen. Je weiter die Entwicklung Ihrer Siedlungen in der Neuen Welt fortschreitet, und je besser der Handel mit Europa etabliert ist, desto mehr Schiffe werden zwischen der Neuen und der Alten Welt hin- und hersegeln.

Um die Europa-Anzeige zu öffnen, klicken Sie die Taste "E" (Europastatus) an. Die Anzeige wird automatisch geöffnet, wenn eines Ihrer Schiffe im Hafen Ihres europäischen Mutterlands anlegt. Sie enthält mehrere Ansichten: die Transitansichten, die Hafenansicht, die Lagerhausansicht und die Hafenanlagenansicht.

HAFEN- UND LAGERHAUSANSICHT

Die Hafen- und Lagerhausansichten der Europa-Anzeige funktionieren genau wie ihre Entsprechungen auf der Kolonieanzeige. Der einzige Unterschied ist, das das Be- und Entladen von Fracht auf dem Europabildschirm eine wirtschaftliche Transaktion darstellt, die den Inhalt Ihrer Schatzkammer gemäß der im Lagerhaus gezeigten Preise für die entsprechenden Frachtgüter vergrößert.

Das Lagerhaus (ein Längsstreifen am unteren Bildschirmrand) zeigt sämtliche Waren und Rohstoffe/Güter, die in Ihrem Heimathafen ge- oder verkauft werden können. Das Angebot dieser Waren und Rohstoffe ist unerschöpflich, und der europäische Markt kauft soviel davon auf, wie Sie herbeischaffen können. Für jede Ware wird sowohl die Preisforderung als auch das Gebot genannt. Die Zahl links vom Querstrich ist die Menge an Gold, die Sie pro Einheit des jeweiligen Frachtguts erhalten werden (Geboten), die rechts vom Querstrich zeigt, wieviel Sie pro Frachtguteinheit bezahlen müssen (Gefordert).

Die Hafenansicht zeigt alle Schiffe, die derzeit im Hafen vor Anker liegen. Unterhalb der Kaianlagen finden Sie eine Reihe von Kästchen, die die Frachträume des derzeit gewählten Schiffes repräsentieren. In dieser Ansicht können Sie Frachtgüter vom Lagerhaus zum Schiff (oder umgekehrt) transportieren. Die Beförderung von Frachtgütern zwischen zwei Schiffen ist ebenfalls möglich.

An- und Verkauf von Frachtgütern

Der An- und Verkaufsprozeß in Europa entspricht dem Be- und Entladen von Frachtgütern in einer Ihrer Kolonien. Der einzige Unterschied besteht darin, daß Ihre Schatzkammern angefüllt werden.

Ankauf von Frachtgütern: Ziehen Sie die Frachtgüter, die Sie kaufen möchten, mit Hilfe der Maus vom Lagerhaus auf das Schiff. Sie können bis zu 100 Einheiten jedes Frachtguts kaufen, wobei der Preis dafür vom Inhalt Ihrer Schatzkammer abgezogen wird.

Verkauf von Frachtgütern: Der Verkaufsvorgang ist eine Umkehrung des Ankaufs von Frachtgütern. Ziehen Sie die Frachtgüter mit der Maus vom Schiff in den Lagerhaus-*Bereich* der Anzeige. Die Fracht wird dann automatisch an den richtigen Ort geschafft, und der Inhalt Ihrer Schatzkammer nimmt entsprechend zu. Sie können stattdessen auch Taste "U" drücken. Daraufhin wird das Frachtgut, das sich im ersten Frachtraum befindet, in das Lagerhaus transportiert. Wiederholen Sie den Vorgang, wird das ganze Schiff entladen, wobei gleichzeitig Ihre Schatzkammer angefüllt wird.

Teilweiser An- und Verkauf von Frachtgütern: Möchten Sie nur einen Teil der Fracht an- oder verkaufen, verwenden Sie einfach gleichzeitig den Mausknopf und die Umschalttaste, um die gewünschte Fracht in das Lagerhaus oder in den Frachtraum eines Schiffes zu ziehen. Nun erscheint eine Dialogbox, in die Sie die genaue Anzahl der zu entladenden Frachtgüter eintragen können.

Transaktionsbildschirm

Werden auf der Europa-Anzeige Handelstransaktionen getätigt, erscheinen die Resultate dieser Aktivitäten in Form der folgenden Unterpunkte auf dem Transaktionsbildschirm:

Derzeitige Besteuerung: Jede Transaktion wird auf der Basis dieser Zahl besteuert. Die Steuereinnahmen landen in den königlichen Schatzkammern. Der Restbetrag (Netto) wird Ihrer eigenen Schatzkammer zugerechnet.

Zahl und Art der ge-/verkauften Frachtgüter: Hier können Sie ablesen, um welche Art von Fracht es sich bei der aktuellen Transaktion handelt und wie viele Einheiten davon den Besitzer wechseln.

Nettogewinn: Dies ist Ihr Gesamtumsatz nach Steuerabzug.

Europäische Wirtschaft

Die Preise für Waren und Rohstoffe ändern sich im Spielverlauf immer wieder. Zahlreiche Kräfte beeinflussen die Wirtschaft. Jede Nation reagiert auf die Handelsaktivitäten mit den eigenen Kolonien, aber auch auf die Wirtschaft anderer Nationen. Der wichtigste Faktor ist der Handelsumfang jedes Guts. Je mehr von einer bestimmten Ware in Europa verkauft wird, desto niedriger wird die Preisschwelle. Wird eine Ware nur wenig gehandelt, steigt der Preis entsprechend. Die Wirtschaftslage richtet sich also eindeutig nach dem Angebot.

Die Preise in Ihrem Mutterland werden zum Teil auch durch die Handelsaktivitäten in anderen europäischen Häfen beeinflußt. Gelingt es Ihnen also, ein Monopol auf eine Ware zu erhalten, mit dem die Konkurrenz nicht handelt, können Sie in kurzer Zeit gewaltige Reichtümer ansammeln. Da Sie sich jedoch nicht darauf verlassen können, sollte Ihre Produktionskapazität flexibel bleiben, damit Sie schnell von einer Ware zur anderen umschalten können.

Wirtschaftsberater-Bericht: Wann immer Sie sich darüber informieren wollen, welche Waren gerade den meisten Profit bringen, sollten Sie sich an Ihren Wirtschaftsberater wenden (Berichtsmenü), der Ihnen eine Reihe von Informationen bieten kann, die sonst nicht im Spiel erscheinen. Sie können beispielsweise herausfinden, wie viele Tonnen jedes Guts und jeder Ware Sie ge- und verkauft haben und wieviel Gold Sie dabei verdient oder ausgegeben haben (alle Sollbeträge erscheinen in Rot, alle Habenbeträge in Grün).

Zusätzlich erfahren Sie hier, welche Geschäfte Ihre europäischen Konkurrenten getätigt haben. Überprüfen Sie diesen Bericht genau, dann könnte es Ihnen gelingen, Preisumschwünge auf dem europäischen Markt vorauszusehen.

HAFENANLAGENANSICHT

Am rechten Rand der Europa-Anzeige sehen Sie die Hafenanlagen. Ausreisewillige, die auf die Überfahrt warten, werden hier gezeigt.

Rekrutierung und Anwerben

Sie können in Europa neue Kolonisten anwerben, indem Sie Ausreisewillige aus den Hafenanlagen mitnehmen (kostet keinen Pfennig) oder neue Kolonisten aus dem Rekrutierungspool auswählen und die Kosten für die Überfahrt zahlen. Sie haben zudem die Möglichkeit, zukünftige Siedler von der Königlichen Universität anzuwerben.

Wie Kolonisten zu den Hafenanlagen gelangen

Wie schon im Abschnitt "Immigration und Bevölkerungszuwachs" besprochen, befinden sich potentielle Kolonisten zunächst im Rekrutierungspool und werden dann durch religiösen Unfrieden zu den Hafenanlagen getrieben. Dieser Unfriede entsteht hauptsächlich durch die Kunde der Religionsfreiheit (dargestellt durch in den Kolonien produzierte Kreuze) in der Neuen Welt, die Europa erreicht hat. Kommt ein neuer Kolonist an den Hafenanlagen an, informiert Sie einer Ihrer Berater darüber. Ein anderer potentieller Emigrant nimmt dann dessen Stelle im Rekrutierungspool ein. Danach kann der Kolonist, der sich am Hafen befindet, von jedem Schiff mitgenommen werden, das in Europa vor Anker liegt.

Befehle an Immigranten erteilen

Alle Kolonisten im Hafen beginnen sofort mit dem Wachdienst, d.h. sie gehen an Bord des ersten Schiffs, das den Hafen verläßt. Möchten Sie die Befehle eines Kolonisten ändern, der sich in den Hafenanlagen aufhält, klicken Sie ihn an, und wählen Sie einen anderen Befehl aus dem Menü.

Nicht aufs nächste Schiff gehen: Diese Option macht den Wachdienstbefehl rückgängig - der potentielle Kolonist wird also den auslaufenden Schiffen vom Hafen aus nachsehen und nie an Bord gehen, wenn ihm kein neuer Wachbefehl erteilt wird.

An Bord des nächsten Schiffes gehen: Diese Option erscheint, wenn der zukünftige Siedler derzeit keinen Wachbefehl hat. Wird die Option gewählt, so hat der Siedler wieder Wachdienst und geht an Bord des nächsten verfügbaren Schiffes, das in Richtung Neue Welt segelt.

Nach vorn bewegen: Durch diese Option wird der gewählte Kolonist an die Spitze der Warteschlange bewegt, so daß er als erster an Bord des nächsten nach Amerika auslaufenden Schiffes gehen kann. Diese Option erscheint nur, wenn sich mehr als ein Kolonist in den Hafenanlagen befindet.

Mit Musketen bewaffnen: Die Aktivierung dieser Option veranlaßt den Kauf von 50 Musketen aus dem Lagerhaus (zum Listenpreis), die der gewählte Kolonist erhält. Dadurch wird er zur Soldateneinheit. Dieser Vorgang entspricht der Wahl der Option "Soldat" aus dem Jobmenü der Kolonieanzeige. Hat der gewählte Kolonist bereits ein Pferd, wird er durch die Musketen zur Dragonereinheit.

Musketen verkaufen: Hat der gewählte Kolonist bereits Musketen, erscheint diese Option. Die Musketen werden zum aktuellen Marktpreis verkauft, und der Kolonist nimmt wieder seine frühere Identität an.

Mit Pferden ausrüsten: Durch diese Option erstehen Sie für den gewählten Kolonisten 50 Pferde zum Listenpreis (aus dem Lagerhaus) und machen ihn damit zur Spähereinheit. Dieser Vorgang entspricht der Wahl der Option "Späher" aus dem Jobmenü der Kolonieanzeige. Hat der gewählte Kolonist bereits Musketen, wird er durch die Pferde zur Dragonereinheit.

Pferde verkaufen: Verfügt der gewählte Siedler bereits über Pferde, erscheint diese Option. Die Pferde werden zum aktuellen Marktpreis verkauft, und der Kolonist nimmt wieder seine frühere Identität an.

Mit Werkzeugen ausrüsten: Durch diese Option erstehen Sie für den gewählten Kolonisten 100 Werkzeuge zum Listenpreis (aus dem Lagerhaus) und machen ihn damit zur Pioniereinheit. Dieser Vorgang entspricht der Wahl der Option "Pionier" aus dem Jobmenü der Kolonieanzeige.

Werkzeuge verkaufen: Verfügt der gewählte Siedler bereits über Werkzeuge, erscheint diese Option. Die Werkzeuge werden zum aktuellen Marktpreis verkauft, und der Kolonist nimmt wieder seine frühere Identität an.

Zum Missionar berufen: Wenn Sie den ausgewählten Auswanderer zum Missionar in der Neuen Welt berufen möchten, können Sie ihn mit dieser Option ordinieren. Dies entspricht der Ordinierung eines Kolonisten in der Kirche oder Kathedrale in einer Ihrer Siedlungen.

Keine Veränderungen: Durch Anklicken dieser Option verschwindet das Menü. Die gewählte Einheit wird nicht verändert.

Rekrutierung von neuen Kolonisten aus dem Rekrutierungspool

Die Kolonisten aus dem Rekrutierungspool würden zwar in der Neuen Welt mit offenen Armen aufgenommen werden, aber leider fehlt ihnen das Geld für die Überfahrt. Sie haben die Möglichkeit, diese Kosten mit Mitteln aus Ihren Schatzkammern zu decken.

Wollen Sie neue Kolonisten aus dem Rekrutierungspool anwerben, klicken Sie den Knopf "REKRUTIEREN" an, und wählen Sie einen Siedler aus. Dieser neue Kolonist gelangt nun automatisch zu den Hafenanlagen.

Kolonisten von der Königlichen Universität anwerben

An der Königlichen Universität können Sie Kolonisten mit Spezialfähigkeiten anwerben. Allerdings ist es nicht ganz billig, diese Spezialisten auf die beschwerliche Reise in die Neue Welt zu locken. Sie müssen Ihre "königlichen" Verbindungen spielen lassen, und die Herren lassen sich natürlich für Ihre Dienste gut bezahlen.

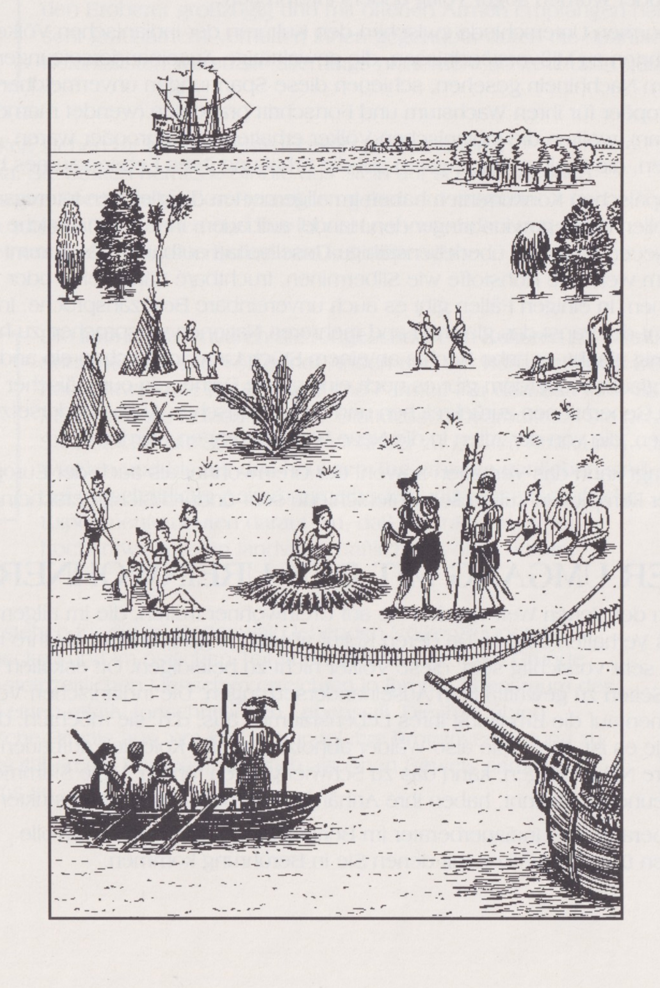
Wollen Sie einen Spezialisten anheuern, klicken Sie den Knopf "ANWERBEN" an, und wählen Sie einen dieser berufserfahrenen Kolonisten aus. Ihre Schatzkammer wird entsprechend der Ausgaben dezimiert.

Erwerb von Schiffen und Artillerie

Während Sie sich in Europa befinden, können Sie Ihrer Flotte Schiffe hinzufügen, Ihre Artillerie aufstocken und zusätzliche Waren aus dem Lagerhaus erwerben. Die Preise hängen dabei von der Nachfrage ab. Je mehr Sie also von einem bestimmten Gegenstand kaufen, desto höher wird der Preis. Mehr Informationen darüber, welche Schiffe Sie hier erwerben können, finden sie im Abschnitt "Die Flotte und kriegerische Auseinandersetzungen auf See".

Möchten Sie einen dieser Gegenstände erwerben, klicken Sie den Knopf "ERWERBEN" an; Ihre Schatzkammer wird entsprechend der Ausgaben dezimiert.

DIE UREINWOHNER UND DIE ANDEREN KOLONIALMÄCHTE



Sie müssen sich nicht nur um das Wachstum der Wirtschaft und der Bevölkerung kümmern, sondern haben es auch mit anderen europäischen Kolonisten und den Ureinwohnern zu tun.

Die Invasion Nord-und Südamerikas durch Europa führte zu Begegnungen von Kulturen, die verschiedener gar nicht hätten sein können. Im allgemeinen betrachteten die amerikanischen Ureinwohner die Natur mit großem Respekt und sahen sich selbst als einen integrierten Teil des ökologischen Systems an. Einige Konzepte der Europäer wie "Eigentum" oder "Fortschritt" hatten in den Kulturen der Ureinwohner so gut wie keine Bedeutung oder wurden sogar völlig anders interpretiert.

Diese enormen Unterschiede zwischen den Kulturen der indianischen Völker und der Europäer führten zu Mißverständnissen, die gewalttätige Auseinandersetzungen auslösten. Im Nachhinein gesehen, schienen diese Spannungen unvermeidbar: All das, was die Europäer für ihren Wachstum und Fortschritt brauchten (wendet man diese Denkweise an), wollten die indianischen Völker erhalten. Die Europäer waren Konsumenten, die Ureinwohner waren auf die Erhaltung ihres Lebensraumes bedacht.

Ihre europäischen Konkurrenten haben im allgemeinen die gleichen Interessen wie Sie. Auch sie wollen einen gewinnbringenden Handel aufbauen, ihre Kolonialreiche ausweiten und in der Neuen Welt eine überlebensfähige Gesellschaft aufbauen. Es kommt oft zu Konflikten um wertvolle Rohstoffe wie Silberminen, fruchtbare Ländereien oder Erzvorkommen. In einigen Fällen gibt es auch unvereinbare Besitzansprüche. In vielen Fällen scheint der Papst das gleiche Land mehreren Nationen versprochen zu haben, oder ein König glaubt, er habe Rechte an einem Stück Land, das schon ein anderer König zu besitzen glaubt. Außerdem gibt es noch eine ganze Reihe rein europäischer Konflikte, die mehrere Generationen zurückreichen und zu kriegerischen Auseinandersetzungen führen können, die von der Alten in die Neue Welt übertragen werden.

Kurz gesagt kann das Verhalten sowohl der Ureinwohner als auch der Europäer aufgrund der komplexen kulturellen Unterschiede sehr undurchsichtig erscheinen.

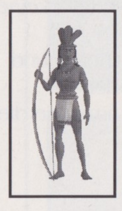
DER UMGANG MIT DEN UREINWOHNERN

Überall in der Neuen Welt werden Sie auf Ureinwohner treffen, die im allgemeinen ein freundliches Verhalten zeigen. Da deren Kultur allerdings ganz anders als Ihre ist, müssen Sie sehr vorsichtig sein, diese Völker nicht zu beleidigen. Oft eskaliert Mißtrauen auf beiden Seiten zu gewalttätigen Auseinandersetzungen. Die indianischen Völker sind im allgemeinen auf die Erhaltung ihres Lebensraumes aus, d.h. sie möchten, daß alles so bleibt, wie es ist. Wenn Sie also Wälder abholzen, große Kolonien aufbauen oder Waffen in ihre Nähe bringen, kann das zu Schwierigkeiten führen. Viele Stammesführer sind sehr freundlich gesinnt, haben ihre Anhänger allerdings nicht unter strikter Kontrolle.

Indianerberater: Der Indianerberater im Berichtsmenü gibt Ihnen wertvolle Informationen über die Völker, mit denen Sie in Berührung kommen.

DIE VÖLKER

In der Neuen Welt finden Sie acht verschiedene Völker von Ureinwohnern vor, die in *Civilization* die bedeutenden Kulturen Amerikas zur Zeit der europäischen Entdeckung repräsentieren.



Die Araukaner

Die Araukaner stehen für die karibischen Inselvölker - die Völker, denen Kolumbus zuerst begegnet ist. Sie waren freundliche Ureinwohner, die den Eroberer großzügig und mit offenen Armen empfangen haben. Nach sehr grausamem Verhalten ihnen gegenüber durch die spanischen Kolonialisten waren sie allerdings nicht mehr so freundlich gesinnt.

Die Azteken



Die Azteken stehen für die hochentwickelten Zivilisationen in Mesoamerika. Sie bauten herrliche Städte aus Stein auf schwimmenden Inseln in riesigen Seen. Die großen Pyramiden gehen auf religiöse Zeremonien zurück. Die Azteken und ihre Untertanen waren kriegerische Völker mit einem großen künstlerischen und kulturellen Erbe.

Die Inka



Die Inka repräsentieren die fortgeschrittenen Kulturen im westlichen Teil Südamerikas. Die Völker der Anden und der Küstenebenen waren sehr hochentwickelte Baukünstler und Farmer. Für den Bau ihrer Städte benutzten sie keinen Zement. Stattdessen bearbeiteten sie riesige Steinblöcke, die sorgfältig miteinander zu großen Strukturen verbunden wurden und bis auf den heutigen Tag erhalten geblieben sind. Hinweise auf fortschrittliche Ackerbaumethoden und wissenschaftliche Experimente deuten darauf hin, daß die Inka eines der hochentwickeltsten landwirtschaftlichen Völker waren.

Die Tupi



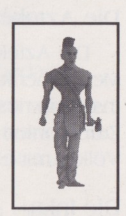
Die Tupi stehen für die im Regenwald lebenden Völkergruppen im Amazonasbecken und im östlichen Teil Südamerikas. Diese im Grunde genommen steinzeitlichen Menschen erreichten in ihrem Lebensraum des Dschungels einen relativ fortschrittlichen Lebensstil. Die Tupi übten kannibalistische Rituale aus, um im Dschungel ihre Proteinversorgung zu sichern. Dies sahen die Europäer natürlich als einen Beweis primitiven Barbarentums an.

Die Cherokee



Die Cherokee repräsentieren die Indianer der Wälder in den südöstlichen Gebieten Nordamerikas. Diese Völker zählen zu den hochentwickeltsten Kulturen, die in Amerika zur Zeit der europäischen Kolonialisierung existierten. Sie waren im Gegensatz zu den Azteken und den Inka keine Baumeister großer Steinstrukturen und Städte, sondern lebten im Einklang mit ihren Wäldern. Sie lebten in Harmonie mit den Tieren und Pflanzen ihrer Umgebung, fast so, als ob sie selbst dem Boden entsprungen wären. Die Cherokee stehen hier auch für Stämme wie die Krik, die Choctaw, die Chickasaw und die Seminolen.

Die Irokesen



Die Irokesen lebten in den nordöstlichen Wäldern Nordamerikas und sind den Cherokee sehr ähnlich. Sie hatten ähnliche Ansiedlungen, Religionen und kulturelle Ikonen. Die Irokesen entwickelten allerdings ein fortschrittliches demokratisches Regierungssystem, das in vielerlei Hinsicht die Grundlage für die Verfassung der USA bildete. Sie bildeten eine Koalition aus sechs verschiedenen Stämmen mit gewählten Vertretern und gegenseitigen Schutzabkommen. Diese Stämme sind: die Mohawks, die Oneidas, die Onondagas, die Cayugas, die Senecas und später auch die Tuscaroras.

Die Sioux



Die Sioux stehen für die Indianer in den großen Ebenen im Nordwesten Nordamerikas. Diese Völker gehen, wie die Cherokee, auf hochentwickelte Kulturen zurück. Sie waren Nomaden, die den Büffelherden folgten. Sie hatten exzellente Reiter und werden so oft auch die beste leichte Artillerie der Welt genannt. Das Pferd kam durch die Spanier im frühen 16. Jahrhundert zu den Sioux, und als sie das erste Mal mit den Kolonisten in Kontakt kamen, hatten sie sich schon zu erstklassigen berittenen Kriegern entwickelt. Die Sioux waren in solch großem Ausmaß vom Pferd abhängig, daß ihre Kultur oft auch als "Kultur des Pferdes" bezeichnet wird.

Die Apachen



Die Apachen repräsentieren die großen Nationen im amerikanischen Südwesten. Sie waren weit entwickelte Nomaden mit fortschrittlichen landwirtschaftlichen Techniken. Da sie sehr hartnäckige Krieger waren, ergaben sie sich den Invasoren als letztes Volk. Ihre gesamte Kultur wurde durch den Kampf ums Überleben gegen die Europäer verändert. Sie entwickelten sich zu einem Wandervolk in der Wüste, um so den militärischen Taktiken der Europäer, die auf der Zerstörung von militärischen Stützpunkten basierte, zu entkommen.

STÄDTE, DÖRFER UND LAGER


Indianische Ansiedlungen

Ein Stamm besteht aus mehreren Ansiedlungen, die über ein Gebiet der Karte verstreut sind. Eine Ansiedlung ist der Ort, an dem sich mehrere Krieger niedergelassen haben, die das Gebiet um diesen Ort patrouillieren. Die indianischen Ansiedlungen werden durch einen kleinen Punkt (oder eine Linie) in der entsprechenden Farbe des Stammes gekennzeichnet.

Es gibt drei Arten von indianischen Siedlungen: Städte, Dörfer und Lager. Die Stämme, deren Kultur am stärksten von der Landwirtschaft abhängt, leben in dauerhaften Städten. Die Stämme, die vor allem der Jagd nachgehen, daneben aber auch teilweise Ackerbau betreiben, leben in kleineren Dörfern, die aus langen Blockhäusern bestehen (Irokesen, Cherokee und Araukaner). Die nomadischen Stämme (Sioux, Apachen und Tupi) siedeln in Lagern, bestehend aus Tipis.

Städte: Zwei Völker der Ureinwohner leben in Städten: die Azteken und die Inka. Die Städte der Azteken werden durch das Pyramiden-Icon dargestellt. Die Städte der Inka sind die grauen, terrassenförmigen Zitadellen. Da in den Städten mehr Menschen als in anderen Siedlungsformen leben, werden diese auch besser verteidigt. Außerdem sind die Städte reicher (nach europäischen Maßstäben) und somit ertragreicher, wenn sie erobert werden. Die Güter, die dort gehandelt werden, sind normalerweise wertvoller als die in den Dörfern und Lagern.

Dörfer: Drei Stämme in diesem Spiel, die Cherokee, die Irokesen und die Araukaner, leben in Dörfern. Ein Dorf besteht aus einer Reihe von langgestreckten Blockhäusern mit Strohdächern und Borkenwänden. Die Dörfer sind natürlich nicht so dicht bevölkert wie die Städte, werden aber dennoch recht gut verteidigt. Die Kulturen, die in Dörfern leben, sind weniger weit "entwickelt" als die mesoamerikanischen Stämme. Daher haben sie, nach europäischen Maßstäben, auch nicht so viele wertvolle Gegenstände.

Lager: Drei Kulturen in *Colonization* leben in Lagern: die Tupi, die Sioux und die Apachen. Dies waren nomadische Kulturen, die nur wenig Ackerbau betrieben und deren Lebensstil in keiner Weise dem der Europäer glich. Die Zeltlager werden schlecht verteidigt und haben im allgemeinen weniger wertvolle Handelsgüter.

Stammeszentren: Jede Nation der Ureinwohner hat ein Zentrum, das durch einen goldenen Stern über dem Siedlungs-Icon angezeigt wird. Diese Zentren sind der Mittelpunkt der jeweiligen indianischen Kultur und Regierung. Sie werden besser verteidigt und haben mehr Schätze und mehr Handelsgüter zu bieten als sonstige Siedlungen dieses Stammes.

Indianerland: Jede Stammessiedlung hat einen bestimmten Radius an Landquadraten, die die Indianer dieser Siedlung als ihr Heimatland betrachten. Lager und Dörfer haben einen Radius von einem Quadrat, und Städte von zwei Quadraten. In der Gebietsansicht der Kolonieanzeige wird das Land der Indianer durch Totempfähle in den entsprechenden Quadraten gekennzeichnet.

INDIANISCHER ÄRGER UND SORGE

Im allgemeinen bilden die indianischen Völker eine mysteriöse Kulturgruppe, die friedlich in den Wäldern und den weiten Ebenen ihres Landes lebt. Die Einstellung eines Stammes gegenüber den Siedlern ist ein entscheidender Faktor für alle Kolonisten und kann Probleme hervorrufen. Sie bleibt allerdings ein großes Mysterium. Die Ansiedlungen der Ureinwohner bilden zwar selbständige Einheiten, es kann aber zu einer allgemeinen Aufruhr kommen, die sämtliche Siedlungen eines Stammes einschließt, wenn Sie ihren Dörfern gegenüber ein taktloses oder gar brutales Verhalten zeigen.

Außer der Verärgerung eines Stammes müssen Sie auch noch das Ausmaß dessen allgemeiner Sorge berücksichtigen, die mit der Größe der Kolonialbevölkerung und deren Nähe zunimmt. Während die Verärgerung von Ihrem Verhalten gegenüber den indianischen Völkern abhängt, wird die Sorge nicht durch Ihre eigentlichen Taten, sondern durch Ihre Nähe zu den indianischen Siedlungen, die Größe Ihrer Kolonien, die Anwesenheit von Waffen und andere Faktoren beeinflußt.

VERÄRGERTE INDIANISCHE VÖLKER

Im allgemeinen sind indianische Völker gegen jegliche Veränderung ihres Lebensraumes. Wenn Sie als Kolonist Land bearbeiten oder verändern, das die Indianer als heilig oder ihre Heimat ansehen, lösen Sie eine allgemeine Unzufriedenheit unter den Ureinwohnern aus.

Bearbeitung indianischen Landes: Wenn Sie in indianischem Land Wälder abholzen, Boden zu Ackerland machen, Straßen bauen oder ihr Land in sonst irgendeiner Weise verändern, ohne es vorher zu kaufen, werden die Ureinwohner verärgert.

Indianische Völker angreifen oder Zölle von ihnen verlangen: Wenn Sie Krieger oder Siedlungen der Ureinwohner angreifen, wird der jeweilige Stamm deutlich verärgert. Dabei spielt es keine Rolle, wie oft Sie Ihre Besitztümer angreifen.

Wenn einer Ihrer Soldaten, eine Ihrer Späher- oder Reitertruppen von einem Dorf der Ureinwohner Zölle verlangt, wird dadurch der Ärger der Ureinwohner verstärkt.

Sorge in Dörfern: Je größer die Sorge ist, die Ihre Kolonien in den Dörfern eines bestimmten Stammes hervorrufen (siehe Sorge in Dörfern; unten), um so eher schlägt die Stimmung in diesem Stamm von Zufriedenheit zu Verärgerung um.

Stammeszentren: All die bisher genannten Problemfaktoren wirken sich in den Stammeszentren schlimmer aus. Behandeln Sie also die Stammeszentren sehr vorsichtig.

Stören der Todesruhe: Auf der Suche nach alten Zivilisationen kann es manchmal vorkommen, daß Sie in Grabesstätten eindringen. Es wird nicht direkt aus diesen Stätten ersichtlich, woher sie stammen, aber sie könnten zu einem Stamm in der Nähe gehören. In einigen Fällen könnte es sehr lohnend sein, diese Grabesstätten nach Schätzen zu durchsuchen. Seien Sie in diesem Fall aber sehr vorsichtig, denn Sie könnten die Ureinwohner in extrem hohem Grade verärgern und sie sofort dazu veranlassen, Sie, den Kolonist, und Ihre Nachfahren aus der Neuen Welt zu verjagen.

Auf die Verärgerung der Ureinwohner einwirken

Sie haben einige Möglichkeiten, die Ureinwohner wieder zu besänftigen. Bei einigen dieser Möglichkeiten arbeiten Sie mit den Ureinwohnern zusammen, andere sind rein passiv.

Handel mit den indianischen Völkern: Ein reger Handel mit den Ureinwohnern kann viel dazu beitragen, problematische Situationen zu entschärfen. Sie können Handel betreiben, indem Sie Güter in einem Wagen oder einem Schiff in ein Dorf bringen. Sie werden natürlich mehr Erfolg haben, freundschaftliche Beziehungen zu etablieren, wenn Sie den Ureinwohnern gelegentlich Geschenke machen.

Missionen gründen: Damit können Sie Mißtrauen ab- und freundschaftliche Beziehungen aufbauen. Sie müssen dazu Missionare in die indianischen Dörfer schicken.

Stammeszentren: Auch hier gilt: Wenn eine der oben aufgeführten Maßnahmen ein Stammeszentrum betrifft, wirkt sie sich um so stärker, d.h. um so positiver für Sie aus.

Abwarten und Tee trinken: Wenn Sie genügend Zeit haben, werden Ihnen die indianischen Völker schließlich Ihr übles Verhalten verzeihen. Die Ureinwohner sind im Grunde genommen freundliche Völker, und wenn sich Ihre Kolonisten eine Weile lang nicht feindlich verhalten haben, werden die indianischen Völker wieder zufriedener.

Sorge in Dörfern

Abgesehen von der allgemeinen Stammesstimmung zeigt jedes einzelne Dorf Ihnen gegenüber eine bestimmte Einstellung. Diese Einstellung wird als allgemeine Sorge bezeichnet, und sie beeinflußt den gesamten Stammesärger. Die allgemeine Sorge wird durch verschiedene Faktoren ausgelöst, die weiter unten näher erläutert werden.

Ausrufezeichen: Die allgemeine Unruhe eines Dorfes wird auf der Karte durch Ausrufezeichen, die über der jeweiligen Ansiedlung erscheinen, angezeigt. Die Anzahl der Ausrufezeichen zeigt an, wie schnell die Ureinwohner beunruhigt werden, und die Farbe zeigt die Arten möglicher Verhaltensweisen der Ureinwohner dieser Ansiedlung Ihnen gegenüber an.

Wenn die allgemeine Unruhe in einem Dorf zunimmt, verstärkt sich die Farbe des jeweiligen Ausrufezeichens und verändert sich schließlich von grün über blau und braun zu rot. Die Krieger eines Dorfes mit einem grünen Ausrufezeichen werden freundlich mit Ihnen umgehen, während diejenigen aus Dörfern mit roten Ausrufezeichen verärgert sind und sehr bald angreifen werden. Blaue und gelbe Ausrufezeichen deuten auf ein weniger berechenbares Verhalten hin, wobei blaue Ausrufezeichen normalerweise für freundlicheres Verhalten als gelbe Ausrufezeichen stehen.

Wenn eine Ansiedlung der Ureinwohner nicht durch das Verhalten Ihrer Kolonie sondern durch das einer anderen europäischen Kolonie verärgert wird, erscheinen die Ausrufezeichen auf einem Hintergrund in der Farbe der entsprechenden Nation.

Die Ursachen der Sorge

Bevölkerung und Bebauungsdichte: Ihre Gegenwart beunruhigt die indianischen Völker. Sie sind Ihnen gegenüber schon von Grunde auf mißtrauisch, da ihnen Ihr Lebensstil und Ihre Kultur fremd sind. Aber je größer die Bevölkerung Ihrer Kolonien ist, je mehr Gebäude Sie auf einem Geländeabschnitt bauen und je näher sich diese an den Ureinwohnern befinden, desto stärker wird die Sorge unter der indianischen Bevölkerung.

Waffen: Auch wenn Sie Waffen (Musketen und/oder Kanonen) in Ihre Kolonie bringen, erhöhen Sie die Unruhe unter den Ureinwohnern. Außerdem werden diese unruhiger, wenn Sie einen Ihrer Soldaten in die Nähe eines Dorfes bewegen.

Missionare anderer Nationen: Auch Missionen einer anderen Nation in einem nahegelegenen indianischen Dorf können zu gesteigerter Sorge führen. Missionare anderer Nationen reden schlecht über Sie und Ihre Kolonisten.

Die Indianisiche Bevölkerung besänftigen

Sie können das Vertrauen der indianischen Bevölkerung gewinnen und die Sorge abbauen, indem Sie mit ihnen handeln. Und wenn einer Ihrer Missionare in einem Dorf arbeitet, bauen Sie Mißtrauen ab und halten die Unruhe unter Kontrolle. Gründen Sie eine Mission in einem Dorf, in dem schon eine andere Nation eine Mission errichtet hat, halten Sie so die Lage unter Kontrolle. Sie können auch einen Missionar einsetzen, um die Mission einer anderen Nation der Ketzerei zu beschuldigen. Daraufhin werden die Ureinwohner die Mission dieser Nation zerstören.

KONTAKT MIT DER INDIANISCHEN BEVÖLKERUNG

Immer wenn Sie eine Einheit in ein indianisches Dorf schicken, kommt es zu irgendeiner Form des Kontakts mit dieser Bevölkerung. In den meisten Fällen erscheint dann ein Menü mit den möglichen Verhaltensweisen, von dem Sie sich diejenige aussuchen, die Sie gerne anwenden möchten. Der Inhalt der jeweiligen Menüs hängt von der Art der Einheit ab, die Sie in das Dorf schicken.

Handel mit den Indianern

Als die Europäer zum ersten Mal den amerikanischen Kontinent betraten, sahen sie, daß der Handel mit den Ureinwohnern sehr ertragreich sein konnte. Die indianische Bevölkerung übte sich schon seit Generationen im Fangen von Bibern, Schürfen von Silber, dem Anbau von Tabak, Baumwolle und Zucker, und sie zeigte eine große Bereitschaft, all diese Güter gegen in Europa billig hergestellte Waren zu handeln. Solche Waren wie Werkzeuge, billiger Schmuck oder Kleidung konnten gewinnbringend gegen wertvolle indianische Produkte eingetauscht werden.

Auch in *Colonization* haben Sie die Möglichkeit, mit den Ureinwohnern regen Handel zu betreiben. Dadurch werden Sie das Vertrauen zwischen Ihren Kolonisten und den Ureinwohnern stärken. Durch kooperative Handelsbeziehungen können Sie mit der indianischen Bevölkerung in Frieden zusammenleben und gleichzeitig Gewinn machen.

Um mit einem indianischen Dorf zu handeln, müssen Sie eine Schiffs- oder Wageneinheit mit mindestens einer Ware in das Dorf schicken.

Die wirtschaftlichen Strukturen der Ureinwohner

Sie können das Verhältnis zwischen Nachfrage und Angebot in großem Maße aus der Untersuchung des Gebiets, in dem das jeweilige Volk lebt, bestimmen. Rohstoffe und Waren, die in dem Gebiet der indianischen Ansiedlung produziert werden können, sind im Dorf wahrscheinlich im Überfluß vorhanden, während Güter, die dieses Gebiet nicht bietet, wahrscheinlich knapp sind. Die Ureinwohner möchten natürlich Güter erstehen, die sie brauchen und nicht solche, die sie sowieso schon im Überfluß haben.

Späher aussenden: Um herauszufinden, welche Güter ein indianisches Dorf erstehen möchte, können Sie einen Späher (einen berittenen Kolonist) in das Dorf schicken und ihn mit dem Stammesführer sprechen lassen. Führen Sie also den Späher in das Dorf, und wählen Sie "Mit dem Stammesführer sprechen" vom Menü. Der Stammesführer wird dann dem Späher mitteilen, welche Güter das Dorf brauchen kann und was der Späher lernen kann, wenn er mit den Ureinwohnern leben möchte. Jedesmal, wenn Sie einen Späher aussenden, besteht die Möglichkeit, daß er nicht lebend zurückkommt. Das hängt von der aktuellen Stimmung im entsprechenden Stamm ab.

Handelsbeziehungen eröffnen: Bevor Sie mit einem neuen Stamm Handelsbeziehungen eröffnen können, müssen Sie zuerst in das entsprechende Dorf gehen und mit den Menschen reden. Sie können keinen Handel mit einem neu entdeckten Dorf betreiben, indem Sie einfach einen Wagen oder ein Schiff in dieses Dorf schicken. Nachdem Sie aber mit ihnen gesprochen haben, können Sie auch Handel betreiben, wenn Sie keinen Späher haben. Schicken Sie dazu ein Schiff oder einen Wagen zu dem Dorf und lehnen Sie jeglichen Handel ab, um einfach herauszufinden, was die Bewohner des Dorfes kaufen möchten.

Den Handel durchführen

Handel eröffnen: Um mit einer Stadt, einem Dorf oder einem Lager der Ureinwohner zu handeln, müssen Sie Waren dorthin befördern. Liegt die Ansiedlung an der Küste, so schicken Sie ein Schiff. In allen anderen Fällen bringen Sie einen Wagen in das Dorf. (Bewegen Sie das Schiff oder den Wagen in das Dorf.)

Den Handel abmachen: Möchten die Ureinwohner handeln, untersuchen sie die Ware und bieten Ihnen Gold an, wenn sie diese tatsächlich kaufen möchten. Sie können natürlich feilschen, wenn Sie glauben, daß sie Ihnen nicht genug bieten, oder Sie können das Angebot auch gleich annehmen. Nachdem Sie das Angebot angenommen haben, wird die Ware übergeben und Ihre Schatzkammer dementsprechend aufgefüllt.

Die Ware verschenken: Sie können auch gar keine Bezahlung annehmen und Ihre Ware der indianischen Bevölkerung als Geschenk überlassen. Dies kann sehr vorteilhaft sein, wenn Sie aufgebrachte Ureinwohner besänftigen möchten. Geschenke bieten eine gute Möglichkeit, indianischen Ärger schneller zu beseitigen.

Waren von den Indianern kaufen: Egal, ob Sie den Ureinwohnern etwas schenken oder ihnen etwas verkaufen, sie werden anschließend einige ihrer Waren zum Kauf anbieten. Sie bieten Ihnen drei verschiedene Waren an. Suchen Sie sich eine aus, und feilschen Sie dann um den Preis oder lehnen Sie den Handel ganz ab. Schließen Sie einen Handel ab, werden Ihre Vorräte aufgefüllt und Ihre Schatzkammer nimmt entsprechend den von Ihnen ausgehandelten Bedingungen ab.

Beschränkungen

Verärgerte Ureinwohner: Wenn Sie irgendwelche Sachen anschleppen, die das Dorf gar nicht gebrauchen kann, nimmt es diese nicht an. Die Ureinwohner handeln auch nicht, wenn der entsprechende Stamm oder auch nur das jeweilige Dorf verärgert ist (rote Ausrufezeichen).

Wandernde Stämme: Mit Nomadenstämmen in Aufbruchstimmung können Sie keinen Handel betreiben.

Gleiche Güter mehrmals anbieten: Wenn die Ureinwohner einen Handel annehmen, kaufen sie mindestens drei verschiedene Güter oder Rohstoffe, aber sie kaufen niemals die gleiche Ware zweimal hintereinander. Versuchen Sie also, einem Dorf eine Ware anzubieten, die es beim letzten Mal schon gekauft hat, lehnt es den Handel ab. Diese Regel hat nur eine einzige Ausnahme: Sie können den Ureinwohnern immer Musketen anbieten.

Handel von Schiffen aus: Möchten Sie mit einem indianischen Volk von einem Schiff aus Handel betreiben, müssen Sie und Ihre Leute sich erst mit diesem Volk bekanntmachen. Diese erste Kontaktaufnahme muß zwischen Einheiten zu Land erfolgen. Im Übrigen ist diese Form des Handelns weniger ertragreich, da sich die Ureinwohner Schiffen gegenüber im allgemeinen mißtrauisch verhalten. Sie ziehen es vor, mit Wagen zu handeln, die von Kolonien kommen, die sie kennen.

Andere Möglichkeiten, Kontakt zu knüpfen

Mit den Ureinwohnern leben: Immer, wenn ein Kolonist oder eine Einheit Pioniere ein freundliches Dorf betritt, haben sie die Möglichkeit, “mit den Ureinwohnern zu leben”. Wählen Sie diese Option, kann ein Kolonist eine Fähigkeit von den Ureinwohnern erlernen. Hat ein Kolonist bereits eine Fähigkeit erlernt, bekommt er nichts anderes mehr beigebracht. Die Ureinwohner fühlen sich aber in diesem Fall geehrt, ihn bei sich leben zu lassen. Allerdings sind Kleinkriminelle von dieser Möglichkeit ausgeschlossen.

Zölle verlangen: Soldaten, Späher und Reitertruppen können in der Hoffnung, von den Ureinwohnern Gold zu erhalten, den Dörfern Zölle abverlangen.

Ein Dorf angreifen: Soldaten, Späher und Reitertruppen können ein Dorf auch angreifen. Wählen Sie dazu vom Menü die entsprechende Option, um in das Dorf einzudringen und es anzugreifen.

Ein Treffen mit dem Stammesführer: Späher haben die Möglichkeit, mit dem Stammesführer zu sprechen. Dabei kann der Späher erfahren, welche Waren und Rohstoffe das Dorf von den Kolonisten kaufen möchte, und welche Fähigkeiten junge Europäer von diesem Stamm erlernen könnten. Außerdem kann der Stammesführer “Von umliegenden Ländern berichten”, wodurch Sie von weitläufigen, unerforschten Gebieten erfahren können. Es kann auch sein, daß er dem Späher als Zeichen des Friedens Gold oder Perlen als Geschenk anbietet.

Missionare

Missionare sind nützliche Gesandte Ihrer Kolonien. Sie sind in der Lage, die Einstellung der Ureinwohner gegenüber Ihrer Kolonie und den Kolonien anderer europäischer Nationen zu beeinflussen. Sie können sogar die Ureinwohner dazu bewegen, andere europäische Kolonien und Völker anzugreifen. Im Prinzip kann jeder Kolonist zum Missionar ernannt werden, aber erfahrene Missionare machen Ihre Arbeit in der Regel besser.

Missionare berufen

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, Missionare zu berufen:

Erfahrene Missionare: Diese können Sie der königlichen Universität abkaufen oder einfach als normale Auswanderer in den europäischen Häfen aufnehmen.

Missionare berufen: Jeder Kolonist, sogar andersweitig hochqualifizierte Kolonisten, können in den europäischen Häfen "Zum Missionar berufen" werden, bevor sie an Bord eines Schiffes in die Neue Welt gehen. Außerdem können Sie jeden Kolonist in einer Kolonie, die eine Kirche oder eine Kathedrale aufweist, ordinieren und zum Missionar berufen.

Die Fähigkeiten der Missionare

Ein Missionar in einem indianischen Dorf hat mehrere Handlungsmöglichkeiten:

Eine Mission errichten: Ein Missionar kann natürlich eine Mission errichten. Wählen Sie dazu die entsprechende Option vom Menü, das erscheint, wenn der Missionar eine indianische Siedlung betreten will. Befindet sich eine Mission in einem Dorf, so wird die allgemeine Sorge in diesem Dorf abgebaut, womit auch die Verärgerung des gesamten Stammes abgeschwächt wird. Ist dieser Stamm über eine andere europäische Nation besorgt, verstärkt Ihr Missionar die Sorge des Stammes aufgrund dieser Nation. Eine Mission in einem indianischen Dorf wird durch ein kleines Kreuz in der Farbe der entsprechenden Nation über dem Dorf-Icon angezeigt. Dabei erscheinen die Missionen eines erfahrenen Missionars heller als die von unerfahrenen Missionaren.

Andere Missionen der Ketzerei anklagen: Läßt sich ein Missionar in einem Dorf nieder, in dem bereits eine andere Nation eine Mission errichtet hat, kann Ihr Mann die andere Mission der Ketzerei gegenüber der wahren Lehre beschuldigen. Danach werden sich die Dorfbewohner beraten, und dann wird entweder Ihr Missionar oder der der anderen Nation auf dem Scheiterhaufen verbrannt. Ihre Erfolgschancen hängen hierbei von der Einstellung der Dorfbewohner Ihnen und der anderen Nationen gegenüber ab.

Die Ureinwohner aufhetzen: Ein Missionar kann die Dorfbewohner auch um Unterstützung im Kampf gegen eine andere europäische Nation bitten. Wählen Sie diese Option, dann werden Sie von den Ureinwohnern gefragt, welche europäischen Kolonien Sie angreifen möchten, und außerdem werden sie den Preis für ihre Unterstützung nennen. Dieser Preis hängt von drei Faktoren ab: der Anzahl Ihrer Missionen, die in Dörfern des entsprechenden Stammes errichtet wurden; der momentanen Einstellung der Ureinwohner Ihnen gegenüber; und deren gegenwärtigen Einstellung gegenüber den Kolonisten, die sie überfallen sollen. Dies bedeutet, daß Sie um so weniger bezahlen müssen, je mehr Missionen Sie haben, je besser die Ureinwohner Sie leiden können und je negativer deren Einstellung gegenüber der Nation ist, die Sie angreifen wollen.

KRIEGERISCHE AUSEINANDERSETZUNGEN MIT INDIANISCHEN VÖLKERN

Bei der Kolonialisierung Amerikas kam es zu einer Reihe von kriegerischen Auseinandersetzungen mit den indianischen Völkern. Dabei handelte es sich oft um langwierige Konflikte, die sich ohne schwere Kampfhandlungen über Jahre hinzogen. Während dieser langen Zeit kam es oft zu kürzeren, heftigen Auseinandersetzungen und sehr instabilen Friedensphasen. Nur wenige Kolonien erlebten längere Friedenszeiten.

Diese kriegerischen Auseinandersetzungen gingen oft auf kleinere Streitereien zurück, die sich schließlich zu kurzzeitigen, gewalttätigen Auseinandersetzungen vollen Ausmaßes entwickelten. Meistens wurden diese Konflikte jedoch durch eine ungerechte oder gar brutale Behandlung der Ureinwohner durch die Kolonisten ausgelöst.

Sollten Sie tatsächlich einen Stamm derart verärgern, daß alle Dörfer dieses Stammes mit roten Ausrufezeichen versehen sind, werden Ihre Einheiten und Siedlungen hemmungslos angegriffen. Vielleicht finden Sie es schwierig, derartige Konflikte zu vermeiden. Es ist aber möglich. Ob diese Auseinandersetzungen dann dennoch mit dem notwendigen Respekt vor dem Gegner ausgetragen werden, hängt von Ihnen ab.

Sollten Sie plötzlich in eine kriegerische Auseinandersetzung mit der indianischen Bevölkerung verwickelt werden, ohne dies zu beabsichtigen, wenden Sie eine der oben aufgeführten Techniken an, um sie zu besänftigen. Begeben Sie sich in Sicherheit, und warten Sie ab, bis sich die Lage entspannt hat.

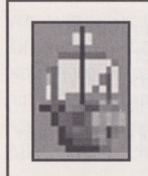
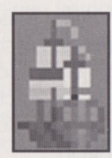
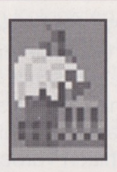
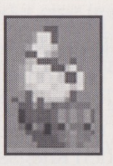
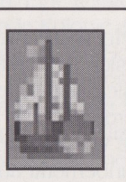
DER UMGANG MIT ANDEREN KOLONIALMäCHTEN

Jede einzelne europäische Kolonialmacht kämpft um die Vorherrschaft in Amerika, indem sie versucht, ein Handelsmonopol aufzubauen. Während Sie versuchen, Ihre kolonialen Interessen voranzutreiben, treffen Sie auf Schiffe anderer Nationen auf hoher See oder sogar in Gewässern, die Sie als die Ihren betrachten.

Die europäischen Kolonisten versuchen mit allen Mitteln und ohne Rücksicht auf andere, die gesamte Neue Welt zu erobern. Bemerken Ihre Rivalen eine schwache Haltung oder Vorgehensweise Ihrerseits, so werden sie dies schonungslos ausnutzen und Ihre Truppen angreifen. Sie versuchen dann, Ihre Kolonien zu erobern und deren Bevölkerung ihrer Herrschaft zu unterwerfen. Um die Vorherrschaft über die Neue Welt zu gewinnen, setzen Ihre Rivalen Schiffe und Bodentruppen in vielerlei Weise ein, um Ihren Handel zu stören.

Außenpolitischer Berater: Dieses Ratsmitglied gibt Ihnen zuverlässige Informationen über koloniale Besitztümer und Aktivitäten anderer europäischer Mächte. Anfangs zeigt dieser Bericht nur die allgemeinen politischen Fakten an, z.B. wer gerade mit wem in irgendwelche kriegerischen Auseinandersetzungen verwickelt ist. Nachdem aber Jan de Witt dem Kontinentalkongreß beigetreten ist (und den Handel mit den anderen Kolonien ermöglicht hat), gibt der Bericht schon weitaus mehr Informationen. Sie sehen dann einen Vergleich der europäischen Kolonialmächte, aus dem Sie die Bevölkerungszahlen in der Neuen Welt, die Anzahl der Kolonien der einzelnen Nationen, die durchschnittliche Größe der Kolonien sowie eine Bewertung Ihrer Flotte bezüglich Kriegs- und Handelsschiffen ablesen können.

DIE FLOTTE UND KRIEGERISCHE AUSEINANDERSETZUNGEN AUF SEE

Ihre europäischen Rivalen können sich die gleichen Schiffe (Kriegs- und Handelsschiffe) wie Sie zulegen. So wie andere Einheiten auch, tragen fremde Schiffe Befehlskästchen, die deren Nationalität anzeigen. Die Zahl in dem Befehlskästchen eines fremden Schiffes gibt aber nicht die Anzahl der Aufträge an, die gegenwärtig ausgeführt werden, sondern die Anzahl der freien Plätze, die mit Waren und Rohstoffen gefüllt sind. Dies kann für Ihre Kaperschiffe und Fregatten wichtig sein, die durch die See streifen und aufs Plündern aus sind.

Bericht des Flotteninspektors: Von diesem Ratsmitglied erhalten Sie zuverlässige Informationen über Ihre gesamten Schiffe, die sich gegenwärtig im Spiel befinden. Dieser Bericht führt all Ihre Schiffe zusammen mit deren Fracht und Passagieren, momentanen Positionen und Zielorten (falls sie weitreichende Missionen ausführen) auf.

Schiffe für Seegefechte

In *Colonization* finden Sie drei Arten von Schiffen, die in Seegefechten zum Einsatz kommen. Einige von ihnen fahren unter offizieller Flagge und wurden von den jeweiligen Regierungen gebaut (Kriegsschiffe und Fregatten), während andere nicht im *offiziellen* Auftrag einer Regierung fahren (Kaperschiffe). Alle Arten sind jedoch in der Lage, andere Schiffe zu versenken oder zu beschädigen und deren Fracht auf hoher See an sich zu reißen. Auf der Flottenübersichtskarte finden Sie mehr Informationen hierzu. Beachten Sie, daß sich, nachdem Fernão de Magellan Ihrem Kontinentalkongreß beigetreten ist, das Bewegungsmaximum Ihrer gesamten Schiffe um den Wert Eins erhöht.

Kriegsschiffe: Diese mächtigen Schiffe tauchen nur auf, wenn ein Unabhängigkeitskrieg ausgebrochen ist. In diesem Fall werden sie von Ihrem Heimatland geschickt, um Ihre Truppen zu bekämpfen, und wenn andere Nationen intervenieren, erhalten Sie einige dieser Schiffe zu Ihrer eigenen Unterstützung. Sie sind mit einer großen Zahl von Kanonen bewaffnet und sind in der Lage, riesige Invasionstruppen oder auch eine große Frachtmenge zu befördern. Obwohl es sich hierbei um mächtige Kriegsschiffe handelt, sollten Sie beachten, daß es in einem Seegefecht keine Erfolgsgarantien gibt.

Fregatten: Fregatten sind gefährliche, bewaffnete Schiffe, die jedes Ihrer Schiffe beschädigen oder gar versenken können. Fregatten besitzen drei freie Plätze für Fracht und Passagiere und dürfen sich pro Zug um 6 Quadrate bewegen.

Kaperschiffe: Diese Schiffe befinden sich im Besitz von Privatpersonen und erhielten von ihrer Regierung einen "Kaperbrief", der ihnen das "Recht" gibt, Schiffe anderer Nationen zu überfallen. Kaperschiffe anderer Nationen können Ihrem Handel sehr gefährlich werden, da sie keinerlei internationale Verhaltensmaßregeln einhalten. Die Nationen, die diese Schiffe unterstützen, leugnen gewöhnlich jegliche Verbindung ab. Kaperschiffe bewegen sich pro Zug um 8 Quadrate und haben zwei freie Plätze für Fracht und Passagiere.

Kontrollradius der Gefechtsschiffe: Bewaffnete Schiffe weisen einen sogenannten "Kontrollradius" auf, der sich auf die angrenzenden Quadrate erstreckt. Dieser Kontrollradius befindet sich also unter der Kontrolle der Schiffe der entsprechenden Schiffseinheit. Daher werden Schiffe anderer Nationen, die diese Zone durchkreuzen möchten, normalerweise verlangsamt oder aufgehalten. In einigen Fällen können fremde Schiffe allerdings auch unbemerkt an den Kriegsschiffen vorbeisegeln.

Hafenblockaden: Um Ihren Handel lahmzulegen, führen fremde Kriegsschiffe des öfteren Hafenblockaden durch. Dazu begeben sie sich einfach vor die Hafeneinfahrt und greifen jegliche Schiffe an, die versuchen, den Hafen zu verlassen oder in ihn hineinzufahren. Sie können natürlich das Gleiche tun.

Seegefechte: Gefechte auf See zwischen Kriegsschiffen werden in der gleichen Weise ausgelöst wie Gefechte auf dem Land. Versuchen Sie einfach, in ein Feld einzudringen, das von einer anderen Nation besetzt wird, und schon kommt es zu einer kriegerischen Auseinandersetzung.

Forts und Festungen: Küstenkolonien, die ein Fort oder eine Festung errichtet haben, kontrollieren die See-Quadrate, die an diese Kolonie angrenzen. Dieses Gebiet ist dem "Kontrollradius" eines Kriegsschiffes sehr ähnlich, aber Festungen oder Forts bremsen ein vorbeifahrendes Schiff nicht nur ab, sondern eröffnen tatsächlich Feuer auf dieses.

Ein Fort oder ein Festung weist an sich schon Artillerie auf, aber wenn Sie dort zusätzliche Artillerieeinheiten stationieren, wird das Fort/die Festung natürlich um so stärker, und je größer die Befestigungsanlagen sind, um so effizienter ist Ihre Artillerie.

Handelsschiffe

Außer den bewaffneten Schiffen stehen Ihnen in diesem Spiel noch drei Arten von Handelsschiffen zur Verfügung. Diese Schiffe können Menschen und Waren befördern, sind aber nicht in der Lage, ein Gefecht zu eröffnen. Die Flottenübersichtskarte gibt Ihnen weitere Informationen bezüglich deren Geschwindigkeiten und freien Plätzen.

DIPLOMATIE UND DIE EROBERUNG VON LAND

Wenn Ihre Kolonien sich ausweiten und Sie immer mehr Kolonien aufbauen, kommen Sie auf dem Land zwangsläufig mit anderen europäischen Nationen in Berührung. Dabei ist es sehr wichtig, wie Sie sich diesen Nationen gegenüber verhalten. In einigen Fällen läßt Ihnen die Regierung der Nation, mit der Sie es zu tun haben, keine Wahl bezüglich Ihrer Handlungsweise, in anderen Fällen müssen Sie aber entscheiden, welche Vorgehensweise die beste ist. Seien Sie hiermit gewarnt. Die europäischen Kolonisten legen im Gegensatz zu den Ureinwohnern ein rücksichtsloses Verhalten an den Tag und schrecken vor nichts zurück, um ein großes, "hart erkämpftes" Gebiet unter Kontrolle zu behalten.

Kriegserklärungen

Wenn Sie sich gegenüber einer Kolonialmacht kriegerisch verhalten, wird diese Ihnen sofort den Krieg erklären und dabei keine Gnade zeigen. Eine kriegerische Handlung liegt vor, wenn Sie einen fremden Kolonisten oder eine fremde Kolonie angreifen. Greift eines Ihrer unter offizieller Flagge segelnden Kriegsschiffe (Fregatte) ein Schiff einer anderen Nation an, wird dies ebenfalls als eine kriegerische Handlung angesehen. Ihre Kaperschiffe hingegen brauchen keine Vergeltung zu fürchten, wenn sie andere Schiffe angreifen. Kaperschiffe segeln nämlich unter Piratenflagge und nicht unter offizieller, nationaler Flagge. Allerdings breiten sich Gerüchte auch in der Neuen Welt sehr schnell aus.

Sobald erst einmal eine Kriegserklärung gemacht wurde, ziehen sich die Kampfhandlungen so lange hin, bis eine Seite mit diplomatischen Mitteln den Frieden herbeiführen möchte (und ihr das auch gelingt). Solche kriegerischen Auseinandersetzungen unter Kolonialmächten können sehr langwierig sein, so daß beide Seiten Ihre Kräfte hiermit verschwenden. Da diese Konflikte für alle Beteiligten sehr schädlich sind, sollte man sie, wenn möglich, am besten vermeiden. Manchmal kann für Sie eine große Eroberungskampagne aber auch sehr von Nutzen sein, sollte die Möglichkeit bestehen, diese schnell zu einem erfolgreichen Abschluß zu bringen.

Friedensverträge

Suchen Sie Frieden, so können Sie diesen durch diplomatische Mittel (siehe unten) erreichen, oder Sie können einem reuigen Gegner Frieden gewähren. Die Unterzeichnung eines Friedensvertrages bedeutet die Einstellung aller Feindseligkeiten für beide unterzeichnende Seiten. Friedensverträge sind allerdings nicht unbedingt bindend, da früher oder später Sie oder die andere Seite Verrat begehen könnten.

Diplomatie

Kontaktaufnahme mit einer anderen Kolonialmacht: Es gibt verschiedene Möglichkeiten der Kontaktaufnahme zu anderen, rivalisierenden Kolonialmächten. Grenzt Ihr Gebiet direkt an das einer anderen Nation an, kann das andere Land einen Gesandten zu Ihnen schicken. Sie können aber auch einen Ihrer Späher (einen berittenen Kolonisten) in eine Stadt eines anderen Landes schicken, um ihn mit dem dortigen Bürgermeister sprechen zu lassen.

Die Verhandlungen: Die Umgangsformen während der Verhandlungen und deren Ergebnis hängen in großem Maße von der Einstellung Ihres Rivalen ab, die von schüchterner Zurückhaltung bis zu Agressivität reichen kann. Hier spielen viele Faktoren, wie militärische, wirtschaftliche oder strategische Überlegenheit einer Kolonialmacht über die andere, eine Rolle.

Wenn Sie schon zu einer beachtlichen militärischen Größe angewachsen sind, zieht es Ihr Rivale sicherlich vor, keinen Streit mit Ihnen zu beginnen. Andernfalls könnte er Ihnen den Krieg erklären, wenn er glaubt, daß er so einen Vorteil erringen kann. Es ist außerdem möglich, Zölle für das Nichteröffnen kriegerischer Handlungen zu verlangen, Allianzen mit anderen Mächten (einschließlich den Ureinwohnern) einzugehen oder natürlich einfach den Frieden aufrecht zu erhalten.

Bei allen Gesprächen zwischen Ihnen und rivalisierenden Kolonialmächten müssen Sie Ihre Antworten aus einem Optionsmenü auswählen. Anschließend können Sie das Ergebnis lesen.

HANDEL ZWISCHEN DEN KOLONIALMÄCHTEN

Nachdem Jan de Witt Ihrem Kontinentalkongreß beigetreten ist, haben Sie die Möglichkeit, mit anderen Nationen zu handeln, vorausgesetzt, Sie befinden sich mit diesen nicht in irgendwelchen kriegerischen Auseinandersetzungen. Um diesen Handel auszuführen, bringen Sie eine Schiffs- oder Wageneinheit in eine andere Kolonie und bieten die Ware an. Die Kolonisten dort bieten dann entweder andere Waren zum Tausch an, oder sie kaufen Ihre Ware. Die Entscheidung hängt von Ihnen ab.

DIE UNABHÄNGIGKEIT



Das Ziel in *Colonization* ist die Unabhängigkeit von der Krone, und das ist keine leichte Aufgabe. All Ihre Anstrengungen, die Sie während der Kolonialisierung unternommen haben, das Wachstum Ihrer Kolonien, das Planen, Aufbauen, Produzieren und die Erforschung, werden nun einer harten Probe unterstellt. Sie müssen den Angriffen der Krone widerstehen und deren Streitkräfte besiegen, bevor Sie Souveränität erlangen können.

ZUNEHMENDE SPANNUNGEN

Wenn die Regierung in Ihrer Kolonie sich langsam festigt und mehr und mehr das Konzept der Bürgerschaft stärkt, wird das Mutterland mißtrauisch und sieht hierin eine mögliche Ursache von Problemen. Der König erhöht nun ständig Steuern (für Dinge, die scheinbar aus der Luft gegriffen sind), so daß der Handel mit dem Mutterland der Kolonie immer weniger Gewinn bringt. Der Gewinnanteil des Königs nimmt zu, die Profite der Kolonie werden immer geringer.

Bei diesen Problemen ist es sehr hilfreich, eine starke Regierung aufzubauen. Wenn Ihre Kolonien wachsen und die Menschen dort Regierungsinstitutionen aufbauen, tun sich einige hervor, die Ihnen im Kampf um die Unabhängigkeit helfen. Diese "Gründerväter" treten dem Kontinentalkongreß bei.

Sie haben auch um so bessere Chancen, je mehr die Menschen in Ihren Kolonien ein Gefühl der Unabhängigkeit und Gemeinschaft aufbauen. Dadurch werden sie produktiver und stärker. Glaubt mehr als die Hälfte (50%) Ihrer Bevölkerung, daß die Bindung zum Mutterland dringend abgebrochen werden sollte, sind Sie in der Lage, Ihre Unabhängigkeit zu erklären!

Bericht über den Kontinentalkongreß: Aus diesem Bericht können Sie wertvolle Informationen bezüglich Ihres Weges in die Unabhängigkeit entnehmen. Es geht dort um die rebellische Gesinnung, die Gründerväter, die königlichen Expeditionsstreitkräfte und die Sitzungen des Kontinentalkongresses. Weitere Informationen entnehmen Sie den folgenden Abschnitten.

STEUERN UND BOYKOTTE

Zu Beginn des Spiels unterstützt Sie Ihr König, ohne Gegenleistungen zu erwarten, aber mit der Zeit wird er einen immer größeren Anteil Ihres Gewinns verlangen. Die vorrangige Methode, Gelder von Ihnen einzutreiben, besteht darin, Steuern zu erheben. Denn schließlich gab Ihr König Ihnen einst das "Recht", sich in der Neuen Welt niederzulassen, stellte Ihnen die ersten Mittel und Materialien zur Verfügung, und er ist derjenige, der Ihnen Fregatten und Galeonen zu Ihrer Unterstützung bei Seegefechten schickt.

Der König kündigt Steuererhöhungen vorher an und teilt Ihnen den Grund für eine neue Steuer mit. Er scheint immer irgendeinen Grund zu finden, mehr Steuern zu verlangen, es kann aber leicht passieren, daß Sie eines Tages genug davon haben. Bei jeder Steuererhöhung besteht die Möglichkeit, daß einige Ihrer Kolonisten einen Aufstand initiieren, um so Ihren Unwillen auszudrücken, Steuern zu zahlen, ohne Mitbestimmungsrechte zu erhalten. Sie haben dann die Wahl, die Steuern zu bezahlen oder gegen die Krone zu protestieren. Wenn Sie protestieren, indem Sie Waren von einem Schiff ins Meer werfen und sich weigern, die Steuern zu zahlen, können Sie mit den entsprechenden Waren nicht mehr in Ihrem Heimathafen handeln, bis Sie die Steuern, die sich während des Boykotts angehäuft haben, nachzahlen.

Entscheiden Sie sich, die Steuern nachzuzahlen, klicken Sie die boykottierte Ware in den europäischen Lagerhäusern an, und wählen Sie die Option, die geforderte Summe zu bezahlen. Nun kann diese Ware wieder gehandelt werden.

Beachten Sie, daß, nachdem Jakob Fugger dem Kontinentalkongreß beigetreten ist, Sie keine Steuerschulden abzahlen müssen, um wieder mit boykottierten Waren zu handeln.

Freiheitsglocken

Der Erfolg der Regierung in Ihrer Kolonie, deren Fähigkeit, auf die Bedürfnisse Ihrer Bürger einzugehen und aufrührerische Presseveröffentlichungen gegen die Krone zu produzieren, werden durch die Freiheitsglocken in Ihren Kolonien angezeigt. Je mehr Sie sich um die Regierung Ihrer Kolonie kümmern (je mehr Menschen also in den Regierungsgebäuden arbeiten) und je mehr Zeitungen und Verlage sich in der Kolonie befinden, um so mächtiger wird die Regierung und um so mehr Menschen streben nach Unabhängigkeit (in anderen Worten: Je mehr Freiheitsglocken entstehen,....). In *Colonization* werden einige wichtige Faktoren mit den Freiheitsglocken berechnet. Lesen Sie hierzu die folgenden Abschnitte.

Rebellische Gesinnung

Werden sämtliche Freiheitsglocken in Ihrem Kolonialimperium ins Verhältnis zu dessen Bevölkerung gesetzt, erhält man die rebellische Gesinnung, d.h. die allgemeine Einstellung der Bevölkerung als Ganzes gegenüber der Unabhängigkeit.

Sobald die rebellische Gesinnung Ihrer Kolonien den Wert 50% erreicht hat, können Sie Ihre Unabhängigkeit erklären. Vorher nicht! Befindet sich dieser Wert unter 50%, würde Ihre Bevölkerung der Trennung von der Krone nicht zustimmen. Am Ende des Spiels, wenn der Punktestand ermittelt wird, erhalten Sie einen Punkt für jeden Punkt der rebellischen Gesinnung.

Einen aktuellen Bericht über die rebellische Gesinnung entnehmen Sie dem Bericht über den Kontinentalkongreß, den Sie im Berichtsmenü öffnen können.

Die Söhne der Freiheit

In jeder Kolonie bestimmt die Anzahl der Freiheitsglocken den Prozentsatz der Bevölkerung dieser Kolonie, der den Söhnen der Freiheit angehört, einer Organisation, die zum Schutz der Menschen gegen die Tyrannei der Krone gegründet wurde. Die Söhne der Freiheit sind bereit, sich dem König zu widersetzen, um die Rechte der Kolonie zu verteidigen. Sie werden große Anstrengungen unternehmen, um den König zu niedrigeren Steuern zu bewegen, und sie werden sich auf Ihre Seite stellen, wenn Sie Ihre Unabhängigkeit erklären und die Armee des Königs bekämpfen. Der Bevölkerungszustand auf den einzelnen Kolonieanzeigen gibt den aktuellen Prozentsatz der Bevölkerung an, der den Söhnen der Freiheit angehört.

Produktionsbonus: Wirtschaftliche und politische Freiheit sowie Wettbewerb in einer Gemeinschaft, kombiniert mit klar definierten Zielen und dem Glauben an die Regierung, regen zweifellos das wirtschaftliche Wachstum an. Wenn also 50% der Bevölkerung einer Kolonie den Söhnen der Freiheit angehören, erhält die gesamte Produktion in dieser Kolonie einen Bonuspunkt. Erreicht der Anteil der Bevölkerung unter den Söhnen der Freiheit 100%, wird noch ein weiterer Bonuspunkt vergeben.

Der Kontinentalkongress

Sobald Sie Ihre erste Kolonie gegründet haben, finden sich große Persönlichkeiten in der Gemeinschaft, die über für alle Bürger wichtige Themen diskutieren. Diese Diskussionen werden zu allen Zeiten in der Geschichte einer Kolonie abgehalten und in fünf Kategorien unterteilt: Politik, Handel, militärische Angelegenheiten, Religion und Erkundung. Bedeutende Menschen gehen aus diesen Diskussionen hervor und treten dem Kontinentalkongreß bei. Diese Menschen nennt man die Gründerväter.

Für jeden der oben aufgeführten Themenbereiche gibt es fünf Gründerväter, und jeder von ihnen bringt eine Idee in Ihre Regierung ein, die die weitere Entwicklung Ihrer Kolonie grundlegend ändern kann. Die Gesamtsumme der Freiheitsglocken in Ihrem ganzen Kolonialimperium bestimmt, wie schnell diese Ideen zu Tage treten und wie schnell diese großen Köpfe auftauchen.

Im *Bericht über den Kontinentalkongreß* können Sie ablesen, wann das nächste Kongreßmitglied auftauchen wird und wer bis zu diesem Zeitpunkt bereits beigetreten ist.

Am Ende dieses Kapitels befindet sich eine Liste sämtlicher Gründerväter sowie ihrer Ideen und Stärken.

DIE UNABHÄNGIGKEIT ERKLÄREN UND GEWINNEN

Sie können zu jedem Zeitpunkt, an dem die rebellische Gesinnung den Wert 50% übersteigt, Ihre Unabhängigkeit erklären. Wenn Sie aber diesen Schritt wagen, gibt es kein Zurück mehr. Sie sind dann plötzlich ein Gegner der Krone und haben in Ihrem Mutterland keine Freunde mehr. Außerdem stellt sich der Teil der Bevölkerung, der nicht den Söhnen der Freiheit angehört, auf die Seite des Königs und unterstützt ihn mit allen Mitteln.

Beachten Sie, daß Sie Ihre Unabhängigkeit vor dem Jahr 1800 erklären müssen. Ansonsten ist das Spiel im Jahre 1800 beendet. Wie auch immer, das Spiel endet spätestens 1850.

Die Söhne der Freiheit während der Revolution

Die Söhne der Freiheit sind während der Revolution *außerordentlich* wichtig. Da sie die Unabhängigkeit vorantreiben, sollten Sie alles tun, um sie zu unterstützen. Sie tragen dazu bei, die Produktion und die Armee der Kolonie zu stärken, und sie werden als Guerillas tätig, um Ihre Armee auf dem Gefechtsfeld zu unterstützen.

Die Rekrutierung von Soldaten für die Kolonie: Mit dem Zug, in dem Sie die Unabhängigkeit Ihrer Kolonie erklären, tritt eine Reihe von erfahrenen Soldaten der Armee Ihrer Kolonie bei. Die Anzahl der Soldaten, die in einer Kolonie rekrutiert werden können, hängt vom Anteil der Söhne der Freiheit ab. Beachten Sie aber, daß eine Kolonie, in der die Söhne der Freiheit weniger als 50% der Bevölkerung ausmachen, eine dem Mutterland gegenüber loyale Kolonie ist, in der überhaupt keine Soldaten für die Kolonie rekrutiert werden können. Eine Kolonie mit 60%iger Unterstützung für die Söhne der Freiheit kann nur wenige koloniale Armeeinheiten rekrutieren, während eine 90 bis 100%ige Unterstützung für die Rekrutierung vieler Einheiten sorgt.

Bonus für die Unterstützung in der Bevölkerung: Während der Revolution spielt das Mengenverhältnis zwischen den Söhnen der Freiheit und den Loyalisten eine große Rolle für die Gefechtshandlungen. Bei einem Angriff erhält der Angreifer immer einen Bonus, der dem Anteil der ihn unterstützenden Bevölkerungsgruppe entspricht. Wenn also z.B. Ihre Truppen eine Kolonie angreifen, in der 60% der Bevölkerung die Söhne der Freiheit unterstützt, erhalten Ihre Truppen einen Angriffsbonus von 60%. Wenn die königlichen Truppen die gleiche Kolonie angreifen, erhalten diese nur einen Bonus von 40%, da nur 40% der Bevölkerung nicht auf der Seite der Söhne der Freiheit steht.

Handel während der Rebellion: Nachdem Sie die Unabhängigkeit Ihrer Kolonie erklärt haben, steht Ihnen der Hafen in Ihrem Mutterland nicht mehr zur Verfügung, und Sie können nicht mehr auf die Europaanzeige zugreifen. Allerdings können Kolonien, die über Zollhäuser verfügen, weiterhin handeln, aber nicht mit dem Mutterland, sondern mit anderen - europäischen und kolonialen - Häfen. Ein Teil dieses Handels besteht im Schmuggeln von Ware in koloniale Häfen bzw. von dort heraus, und ein anderer Teil ist der Handel mit anderen Nationen in der Alten Welt.

Nun werden außerdem auf keinen Handel, egal welcher Art, mehr Steuern erhoben. Allerdings verlangen die Häfen, die mit den Zollhäusern Geschäfte abschließen, ihre eigenen Zölle und Gebühren, und zwar in solchem Ausmaß, daß der Gewinn sich auf 50% des Normalgewinns beschränkt.

Außer dem Handel mit Europa über die Zollhäuser haben Sie auch noch die Möglichkeit, mit den anderen europäischen Kolonisten zu handeln (natürlich vorausgesetzt, Jan de Witt ist Ihrem Kontinentalkongreß beigetreten). Denken Sie daran, daß Sie von Ihren Alliierten - diejenigen, die dazu bereit sind, sich auf Ihre Seite zu stellen - die besten Preise und Konditionen erhalten.

Freiheitsglocken während der Revolution

Während der Revolution sollten Sie aus zwei Gründen dafür sorgen, daß so viele Freiheitsglocken wie möglich entstehen. Erstens stärken Sie damit die Stellung der Söhne der Freiheit und sichern sich damit die Unterstützung der Bevölkerung, und zweitens erhöhen Sie Ihre Chancen, eine andere Nation auf Ihre Seite zu bringen. Nach dem Zug, in dem Sie die Unabhängigkeit Ihrer Kolonie erklärt haben, erhalten Sie eine Nachricht von einem zuverlässigen Berater, der Ihnen Auskunft darüber gibt, wieviele Freiheitsglocken Sie noch brauchen, um die Unterstützung einer anderen Nation im Gefecht zu erlangen.

Allerdings bewirken Freiheitsglocken in einer Kolonie, die von den königlichen Truppen besetzt wird, genau das Gegenteil: Sie erhöhen die loyalistische Gesinnung und nicht die rebellische Gesinnung.

Die königlichen Expeditionsstreitkräfte

In der Armee der Krone befinden sich auch Expeditionsstreitkräfte, die speziell für militärische Operationen in fremden Ländern ausgebildet sind. Dies sind zweifellos die Truppen, die bei einem Aufstand in der Neuen Welt zum Einsatz kommen. Sie bestehen unter anderem aus Infanteriesoldaten, Kavalleristen, Artillerieeinheiten und Kriegsschiffen.

Die Soldaten der Expeditionsstreitkräfte sind extrem gut ausgebildete und ausgerüstete Soldaten der regulären königlichen Armee, und unter normalen Umständen sind diese effektiver als fast alle Truppen, die Ihre Kolonien aufstellen können (siehe Kampfstärkeliste).

Bombardierungsbonus der kgl. Expeditionsstreitkräfte: Die königlichen Truppen sind nicht nur gefechtsstärker, sondern verfügen außerdem über eine bessere Artillerie und werden beim Angriff auf Kolonien durch Seebombardements unterstützt. Daher bekommen königliche Truppen, die eine Kolonie angreifen, einen automatischen Bombardierungsbonus von 50%.

Der einzige Nachteil, mit dem diese Truppen zu kämpfen haben, ist die fremde Umgebung der Neuen Welt. Daher erhalten die Truppen der Kolonien einen Geländebonus, wenn sie in ein Gefecht mit den königlichen Truppen im Gelände verwickelt sind.

Ihrem *Bericht über den Kontinentalkongreß* können Sie aktuelle Informationen bezüglich der Größe der königlichen Expeditionsstreitkräfte entnehmen.

Intervention anderer Nationen

Nachdem Sie die Unabhängigkeit Ihrer Kolonie erklärt haben und Gefechtshandlungen ausgebrochen sind, besteht die Möglichkeit, daß eine andere Nation Ihnen Unterstützung anbietet. Sie wird dies aber nur tun, wenn Sie sie überzeugen können, daß Sie für eine begründete, gerechte und ehrbare Sache kämpfen. Gewöhnlicherweise tendiert die Regierung sowieso dazu, Sie zu unterstützen, allerdings müssen Sie auch die Bevölkerung überzeugen. Sie müssen dann die geforderte Anzahl von Freiheitsglocken produzieren. Wenn sich die andere Nation auf Ihre Seite stellt, bieten sich Ihnen folgende Vorteile:

Bombardierungsbonus: Die andere Nation bringt Ihren eigenen Bombardierungsbonus mit, der Ihnen zugute kommt, wenn Sie Kolonien der Loyalisten angreifen. Dieser Bonus entspricht dem oben beschriebenen Bonus der königlichen Expeditionsstreitkräfte.

Kriegsschiffe: Die andere Nation wird Ihnen im Kampf für die Unabhängigkeit einige Kriegsschiffe zur Verfügung stellen. Diese Schiffe segeln dann unter Ihrer Flagge und unter Ihrem Kommando.

Zusätzliche Bodentruppen: Außerdem erhalten Sie noch zusätzliche Bodentruppen, wenn sich eine andere Nation auf Ihre Seite stellt. Diese Truppen sehen wie gewöhnliche koloniale Armeetruppen aus und verhalten sich auch so. Sie kommen auf einem Kriegsschiff, das in einem von Ihnen kontrollierten Hafen anlegt. Wenn Sie keinen Hafen besitzen, haben Sie den Krieg sowieso schon verloren (siehe unten).

Freiheitsglocken nach der Intervention: Auch nachdem eine andere Nation zu Ihren Gunsten interveniert, ist es immer noch von Bedeutung, Freiheitsglocken zu produzieren, denn am Spielende erhalten Sie für diese Freiheitsglocken Punkte.

Söldnertruppen

Während der amerikanischen Revolution traten den Truppen der Kolonisten im Kampf um die Freiheit sehr bald Söldner bei. Sie waren es, denen es gelang, den bunt zusammengewürfelten Haufen von Kolonisten durch hartes Training und Disziplin zu einer effizienten Armee zu machen.

Nach Beginn der Revolution bietet Ihnen die Nation, die zu Ihren Gunsten intervenieren möchte, Söldnertruppen an, die zwar einen hohen Preis kosten, Ihnen dafür aber eine große Hilfe sein können.

Gewinn oder Niederlage im Kampf um die Unabhängigkeit

Der amerikanische Unabhängigkeitskrieg ist ein seltenes Beispiel dafür, wie eine kleine Kolonialmacht eine Weltmacht besiegte. Außerdem ist es erstaunlich, daß die amerikanischen Kolonisten viele Gefechte verloren, aber am Ende trotzdem als Sieger hervorgingen. Die Kolonien stellten zwar nur kleine Armeen auf, aber hervorragende und heldenhafte Persönlichkeiten an deren Spitze ermöglichten ein erfolgreiches, schnelles militärisches Vorgehen gegen kleine Einheiten der königlichen Armee, bis schließlich die französische Intervention den endgültigen Sieg herbeiführte.

Die Revolution Gewinnen

Um die Revolution zu gewinnen, müssen Sie beweisen, daß Sie Ihre Bürger und deren Institutionen beschützen und verteidigen können. Dazu müssen Sie:

- alle Ihre Kolonien unter Kontrolle haben und
- die königlichen Expeditionsstreitkräfte in großem Maße reduzieren, so daß nur noch wenig von diesen Truppen in der Neuen oder Alten Welt übrigbleibt.

Die Revolution Verlieren

Es ist durchaus nicht leicht, den Unabhängigkeitskrieg zu gewinnen. Im Prinzip verlieren Sie, wenn *einer* der folgenden Punkte eintritt:

- Die königlichen Expeditionsstreitkräfte haben alle Ihre Kolonien unter Kontrolle und unterdrücken so jeglichen Widerstand.
- Die königlichen Expeditionsstreitkräfte kontrollieren Ihre gesamten Küstenkolonien. Daher sind Sie nicht mehr in der Lage, Waren und Rohstoffe zu im- oder exportieren.
- Die königlichen Expeditionsstreitkräfte kontrollieren Kolonien, in denen sich insgesamt mindestens 90% Ihrer Bevölkerung befinden.

DIE IDEEN UND KRÄFTE DER GRÜNDERVÄTER

Es folgt nun eine Auflistung der Gründerväter, die Ihrem Kontinentalkongreß beitreten können. Zu jeder Person finden Sie eine kurze Bibliographie sowie eine Zusammenfassung dessen, was sie bewirken kann.



Militärische Angelegenheiten

Hernan Cortes: (1485-1547) Spanischer Eroberer Mexikos und Zerstörer des Aztekenimperiums. Cortes ist ein Musterbeispiel eines Konquistadors - ein Meister des Eroberns und Plünderns. Nachdem Cortes Ihrem Kongreß beigetreten ist, *werfen alle eroberten Siedlungen der Ureinwohner mehr Schätze ab, und Sie haben dann eine Galeone für den Transport nach Europa zur Verfügung.*



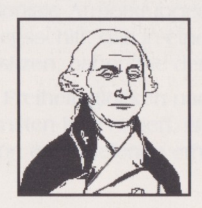
Francis Drake: (1540-1596) Der größte englische Seefahrer des Elisabethanischen Zeitalters. Drake war ein ausgezeichneter Freibeuter, der die spanischen Seefahrer mit einer Flotte von 15 Schiffen terrorisierte und dann eine in Schwierigkeiten steckende englische Kolonie rettete. Wenn Drake Ihrem Kongreß beitritt, *erhöht sich die Kampfstärke Ihrer gesamten Freibeuter (der Kaperschiffe) um 50%.*



John Paul Jones: (1747-1792) Tapferer schottischer Kommandant der Seestreitkräfte, der während des Unabhängigkeitskrieges auf seiten der Kolonien kämpfte. Er bewies seine außerordentlichen Fähigkeiten durch mehrere große Heldentaten im Gefecht und versenkte viele britische Schiffe. Wenn Jones dem Kongreß beitritt, *erhalten Ihre Kolonial-Seestreitkräfte eine weitere Fregatte ohne zusätzliche Kosten.*



Paul Revere: (1735-1818) Amerikanischer Patriot, der während des Unabhängigkeitskrieges in der Kolonialarmee diente und, als sich die Britischen Landetruppen näherten, "Freiwillige auf Abruf" zusammentrommelte. Paul Reveres beispielhafter Patriotismus bewegt in der Warenproduktion arbeitende Kolonisten dazu, sich als "Freiwillige auf Abruf" zur Verfügung zu stellen. Diese eilen dann zur Verteidigung der Kolonie herbei, wenn sie gebraucht werden. *Wenn eine Kolonie ohne stehende Bürgerwehr angegriffen wird, bedient sich ein Kolonist automatisch der Musketen, die in der sich verteidigenden Kolonie gelagert werden.* Die Kolonie wird allerdings trotzdem erobert, wenn der Kolonist den Kampf verliert.

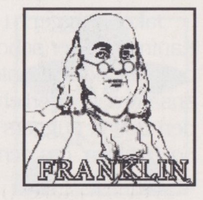


George Washington: (1732-1799) Kommandant der amerikanischen Revolutionsstreitkräfte und der erste Präsident der Vereinigten Staaten. George Washington besaß eine erstaunliche Fähigkeit, die Truppen der Kolonien zum Sieg im Kampf um die Unabhängigkeit auszubilden und zu motivieren. Wenn George Washington dem Kontinentalkongreß beitritt, *wird jeder Dragoner oder nicht erfahrene Soldat, der ein Gefecht gewinnt, befördert.*

Politik



Simon Bolivar: (1783-1830) Organisierte und führte weitestgehend die Aufstände in großen Gebieten des nördlichen Südamerikas. Er befreite das heutige Venezuela, Kolumbien, Ecuador, Peru und Bolivien. Tritt Bolivar Ihrem Kongreß bei, *erhöht sich der Anteil der Söhne der Freiheit in all Ihren Kolonien um 20%.*



Benjamin Franklin: (1706-1790) Kolonist und späterer Staatsmann der USA sowie erster Generalpostmeister, Druckereibesitzer und Botschafter in den englischen Kolonien. Außerdem war er einer der ersten großen amerikanischen Wissenschaftler. Tritt Franklin dem Kongreß bei und wird Botschafter in Europa, werden so die Beziehungen zwischen den Kolonien und den europäischen Nationen verbessert: *Die Kriege der Könige in Europa haben dann keine Auswirkung mehr auf die Beziehungen der Kolonialmächte in der Neuen Welt untereinander, und die Verhandlungen mit anderen Mächten gestalten sich einfacher. Außerdem bieten Ihnen dann alle Europäer den Frieden an.*



Thomas Jefferson: (1743-1826) Großer Staatsmann der USA, Gestalter der Verfassung und dritter Präsident. Jeffersons Ideen trieben die Entwicklung der demokratischen Institutionen im kolonialen Amerika voran. Der Beitritt Jeffersons zum Kongreß *erhöht die Produktion von Freiheitsglocken um 50%.*



Thomas Paine: (1737-1809) Nach Philadelphia ausgewanderter Engländer. Er schrieb dort das bedeutende, revolutionäre Pamphlet *Common Sense*, in dem er sich sehr für die völlige Unabhängigkeit der Kolonien einsetzte. Außerdem verfasste er *The Rights of Man (Die Rechte der Menschen)*, womit er sich für die französische Revolution einsetzte, und schließlich *The Age of Reason*. Mit dem Beitritt Thomas Paines zu Ihrem Kongreß *erhöht sich die Produktion von Freiheitsglocken um den gegenwärtigen Steuersatz.*



Pocahontas: (1595-1617) Stammesführerin der Powhattan-Indianer, die Spannungen zwischen der englischen Kolonie bei Jamestown und der Powhattan Konföderation von Virginia zu beseitigen suchte. Pocahontas Heirat mit dem Engländer John Rolffe führte zu einer Zeit des Friedens zwischen den Indianern und den Engländern. Wenn Pocahontas dem Kongreß beitritt, *werden sämtliche Spannungen zwischen Ihnen und der indianischen Bevölkerung abgebaut, und die allgemeine Unruhe wächst von diesem Zeitpunkt an nur noch halb so schnell.*

Handel



Adam Smith: (1723-1790) Britischer Wirtschaftstheoretiker, der das erste große Werk der Wirtschaftspolitik veröffentlichte: *An Inquiry into the Nature and Causes of the Wealth of Nations (Der Wohlstand der Nationen)* stellte eine detaillierte Untersuchung der Auswirkungen wirtschaftlicher Freiheit dar. Adam Smith *ermöglicht den Bau von Fabriken in Ihren Kolonien.*



Jakob Fugger: (1459-1525) Außerordentlich erfolgreicher deutscher Kaufmann, der schon früh Import- und Exportgeschäfte mit den ostindischen Kolonien vorantrieb. Da er so beachtliche Reichtümer ansammelte, verlieh er einen Teil davon an Kaiser Maximilian I. Durch den Beitritt Fuggers zu Ihrem Kongreß *müssen Sie keine Steuern mehr nachzahlen, um den Handel mit boykottierten Waren wieder aufzunehmen.*



Peter Minuit: (1580-1639) Generaldirektor der amerikanischen Kolonie der Dutch West India Company (holländisch-westindischen Gesellschaft). Er kaufte Manhattan von den Indianern für 24$. Nachdem Peter Minuit Ihrem Kontinentalkongreß beigetreten ist, *fällt der Preis für von den Indianern gekauftes Land um 50%.*



Peter Stuyvesant: (1610-1672) Erster erfolgreicher Gouverneur der holländischen Kolonie Neu Amsterdam (New York). Er war ein strenger Herrscher, förderte den Handel und setzte sich für den Schutz der Interessen der Neuen Welt ein. Mit Peter Stuyvesant *beginnt der Bau von Zollhäusern in Ihren Kolonien, wodurch der Handel mit Europa vorangetrieben wird.*



Jan de Witt: (1625-1672) Holländischer Staatsmann und oberster Minister der Vereinigten Provinzen der Niederlande. Er versuchte, das Amt des Statthalters abzuschaffen und die Macht des Hauses von Oranien zu beschränken. Wenn Jan de Witt Ihrem Kongreß beitritt, *wird der Handel mit den Kolonien anderer Nationen (per Schiff oder Wagen) ermöglicht. Außerdem beinhaltet der Bericht über internationale Beziehungen von diesem Zeitpunkt an auch Informationen über Ihre europäischen Rivalen.*



Religion

Vater Jean de Brebeuf: (1593-1649) Französischer Jesuitenmissionar, der in Kanada in einer Schlacht zwischen den Huronen und den Irokesen von den Irokesen getötet wurde. Er übersetzte den Katechismus in die Sprache der Huronen und wurde 1930 heilig gesprochen. Wenn Brebeuf ein Mitglied Ihres Kongresses ist, *werden alle Missionare zu erfahrenen Missionaren.*



William Brewster: (1567-1644) Einer der Pilgerväter und Gestalter des Mayflower Vertrages. William Brewster war ein religiöser Führer der Pilgerväter und einer derjenigen, die die Reisenden der Mayflower zusammenstellten. Befindet sich Brewster in Ihrem Kongreß, *können Sie, immer wenn sich ein Kolonist wegen religiöser Unruhen vom Rekrutierungspool zum Hafen begibt, einen der drei Auswanderer aus dem Rekrutierungspool aufnehmen. Außerdem erscheinen in den europäischen Häfen keine weiteren Kriminelle und verdingte Knechte als Auswanderer.*



Bartolome de Las Casas: (1474-1566) Der "Apostel der Indianer", ein spanischer Missionar, der an Kolumbus' dritter Expedition teilnahm. Er setzte sich für die Rechte der Ureinwohner ein und versuchte sie vor der Sklaverei zu beschützen. So machte er sich mehrere Male zum Fürsprecher der indianischen Bevölkerung vor spanischen Gerichten. Mit dem Beitritt von Las Casas zum Kongreß *werden alle indianischen Konvertiten in einer Kolonie als freie Kolonisten aufgenommen.*



William Penn: (1644-1718) Englischer Quäkerführer und Gründer von Pennsylvania. William Penn erhielt ein großes Stück Land in Nordamerika - das spätere Pennsylvania -, um dort mit seinen Gefolgsleuten in religiöser Freiheit zu leben. Durch Penn *entstehen in Ihren Kolonien 50% mehr Kreuze.*



Juan de Sepulveda: (ca. 1490 - ca. 1573) Spanischer Philosoph und "Humanist", der eine harte Behandlung der Ureinwohner befürwortete. Seine Denkweise basierte auf seiner Theorie, daß die Ureinwohner aufgrund ihrer Unzivilisiertheit nicht in der Lage wären, sich selbst zu regieren. Dies wurde durch die Tatsache "bewiesen", daß sie sich der spanischen Invasion nicht widersetzen konnten... Durch seinen Beitritt zum Kongreß *erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, daß unterdrückte Ureinwohner "konvertieren" und der Kolonie beitreten.*



Erkundung

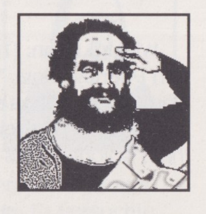
Francisco de Coronado: (1510-1554) Spanischer Konquistador, der die ersten europäischen Expeditionen in den Südwesten Amerikas leitete. Er erreichte als Erster den Grand Canyon und entdeckte die Völker Neu Mexikos. Coronado war ein großer und umsichtiger Planer und Kundschafter. Wenn er Ihrem Kongreß beitritt, *werden alle Kolonien, die sich gegenwärtig auf der Karte befinden, einschließlich des sie umgebenden Gebietes, gezeigt.*



Henry Hudson: (????-1611) Englischer Entdecker im Dienste der Niederlande, der die Buchten von Chesapeake und Delaware sowie den Hudson River bis Albany erkundete. Er entdeckte später die Hudson Bay und wurde schließlich von Meuterern ermordet. Die Hudson Bay wurde zu einem der größten Fellfanggebiete, und die Hudson Bay Company wurde über viele Jahre hinweg in der Pelztierjagd und der Fellverarbeitung tätig. *Hudson erhöht die Effektivität aller Felljäger um 100%.*



La Salle: (1643-1687) Französischer Entdecker, der den Mississippi bis zum Golf von Mexiko hinuntersegelte und das gesamte Entwässerungsland an diesem Fluß zum Eigentum der französischen Krone erklärte. Er trug dazu bei, die französische Vorherrschaft im kanadischen Fellhandel aufzubauen. Wenn La Salle ein Mitglied Ihres Kongresses ist, *erhalten alle neuen Kolonien automatisch eine Einpfählung.*



Fernão de Magellan: (1480-1521) Portugiesischer Entdecker, dem es als ersten Europäer gelang, eine Expedition zu leiten, in der die Erde umsegelt wurde. Obwohl Magellan das Ende dieser Expedition nicht mehr erlebte, wurde diese nur durch seine Führung und seinen Mut ermöglicht. Wenn Magellan Ihrem Kongreß beitritt, *wird das Bewegungsmaximum aller Schiffe um Eins erhöht, und die Zeit, die ein Schiff benötigt, um vom westlichen Rand der Karte nach Europa zu segeln, wird erheblich verkürzt.*



Hernando de Soto: (1500-1542) Rücksichtsloser spanischer Konquistador, der die ersten europäischen Expeditionen in den Südosten Nordamerikas leitete. Er kam in Florida an und erkundete große Teile von Georgia, Tennessee, Alabama, Mississippi, Louisiana und Arkansas. Er wird auf der Suche nach Gold für den Mord an Tausenden von Ureinwohnern verantwortlich gemacht. Mit de Soto auf Ihrer Seite *sind Sie immer erfolgreich, wenn Sie Gerüchten über untergegangene Städte nachgehen. Außerdem können dann alle Einheiten so gut wie die Spähtrupps sehen.*

COLONIZATION: DIE KOLONIALISIERUNG AMERIKAS



DIE KOLONIALMÄCHTE

In *Colonization* können Sie eine der vier Kolonialmächte mit dem größten und am längsten andauernden Einfluß in der Neuen Welt übernehmen: England, Frankreich, die Niederlande und Spanien. (Die Vereinigten Provinzen der Niederlande werden im Bildschirmtext - nicht ganz korrekt - als "Holland" bezeichnet.) Wenn hierzu eine fünfte Nation gerechnet würde, so wäre dies wahrscheinlich Portugal. Der Einfluß Portugals war zwar stärker als der der Niederlande, aber für den größten Teil der Zeitspanne, die *Colonization* umfaßt, befand sich Portugal unter spanischer Herrschaft. Außerdem waren die portugiesischen und spanischen Vorgehensweisen und Begleitumstände sehr ähnlich.

Diese vier Kolonialmächte suchten auf dem Atlantischen Ozean ursprünglich einen Seeweg nach Asien, um so mit Gewürzen, Seide und anderen wertvollen Waren handeln zu können, ohne arabische Mittelsmänner in Anspruch zu nehmen. Kurz vor der Entdeckung Amerikas gelang es portugiesischen Seefahrern, das Kap der Guten Hoffnung zu umrunden und sich so einen Seeweg zum indischen Ozean zu eröffnen. Portugal war sehr bestrebt, dieses Monopol zu verteidigen, da es einen riesigen Handelsvorteil gegenüber den anderen europäischen Nationen bot. Diese anderen europäischen Nationen suchten, mit Christoph Kolumbus und Spanien an der Spitze, einen alternativen Seeweg, mit dem sie die portugiesische Vorherrschaft brechen konnten.

Wie wir inzwischen alle wissen, entdeckte Kolumbus auf seiner Reise 1492 nicht, wie er glaubte, irgendwelche Inseln am östlichen Rand Asiens, sondern eine neue, enorm große Landmasse, die sich fast von Pol zu Pol erstreckte und von der Europa bisher nicht die geringste Ahnung hatte. Nachdem die anfängliche Enttäuschung darüber, daß kein unbekannter Seeweg nach Indien entdeckt wurde, abklang, entstand eine große Neugier darüber, was denn nun entdeckt worden war. Die ersten Entdecker kehrten nach Europa zurück und berichteten von Gold, Silber, Fellen, Urwäldern, endlosem Ackerland, neuen Lebensmitteln, Tabak und unbekannten Völkern. Kluge Köpfe in Europa sahen darin ungeahnte Möglichkeiten. Sie sahen Gelegenheiten, schnell zu großem Reichtum zu gelangen, Lehensgüter, Siedlerland, religiöse Freiheit, Rohstoffe, ertragreichen Handel und zu rettende Seelen.

DIE SPANISCHEN KONQUISTADOREN

Die Spanier waren die Ersten, die in der Neuen Welt Kolonien aufbauten, und dabei störte sie für über 60 Jahre so gut wie niemand. Sie hatten das Glück, daß sie auf die größten und hochentwickeltsten amerikanischen Völker stießen - auf Gebiete mit großem Silber- und Goldreichtum.

1492 war nicht nur durch Kolumbus' Entdeckung ein denkwürdiges Jahr für Spanien. Den vereinigten Königreichen Aragon und Kastilien gelang es schließlich nach 700 Jahren, die spanische Halbinsel von den Arabern zurückzuerobern. Die Kriege der Rückeroberung (*Reconquista*) hatten die Spanier zu einer Nation von Kriegern gemacht, und somit befanden sich die spanischen Soldaten auf dem Höhepunkt ihrer Leistungsfähigkeit und Motivation. Die Inquisition war damit beschäftigt, das Christentum im Land wiederaufzubauen und alle anderen Religionen zu verfolgen und zu vernichten. Zu diesem Zeitpunkt, als Jahre des Neuaufbaus und des Kampfes zu einem Ende kamen, stellte man sich die Frage "Was nun?". Die Entdeckung Amerikas bot eine perspektivenreiche Antwort: die Eroberung einer Neuen Welt!

Nach Kolumbus' Entdeckung richteten enthusiastische Abenteurer ihr Augenmerk auf Amerika. In der Hoffnung auf große Gewinne finanzierten sie ihre Expeditionen aus eigener Tasche. In erstaunlich kurzer Zeit wurden die Azteken und die Inka - sowie zahlreiche andere, kleinere Völker - besiegt, unterjocht und geplündert.

Der spanische Eroberungszug war sowohl für die Glaubensfanatiker, die neue Seelen konvertieren wollten, als auch für die Soldaten auf der Suche nach militärischem Ruhm und Plündereien attraktiv. Die großen Völker in Mexiko, der Karibik, Mittelamerika und den Anden zogen beide Gruppen an.

Die Missionare sahen in der Neuen Welt ihre nächste große Gelegenheit, das Christentum zu verbreiten. Durch den Aufstieg des Protestantismus sahen die Katholiken sich regelrecht gezwungen, die indianischen Völker in Amerika als Erste zu bekehren. Ein päpstlicher Erlaß von 1493 gab die Neue Welt der spanischen und portugiesischen Krone (ohne natürlich die Millionen Menschen in Amerika vorher zu fragen). Dies gab den Missionaren die Pflicht und das Recht, die indianischen Völker in Amerika zum Christentum zu konvertieren. Unheilversprechend rechtfertigte der päpstliche Erlaß die Anwendung von Gewalt, um dieses Ziel zu erreichen.

Die inzwischen beschäftigungslosen spanischen Soldaten sahen in der Neuen Welt die Möglichkeit, zu Gold und anderen Reichtümern zu gelangen, und sie dachten an die dortigen Völker, die sie bekämpfen, erobern, versklaven und beherrschen konnten. Sie erhofften sich eine schnelle Eroberung und den anschließenden Ruhestand in Spanien mit in Amerika erlangten Reichtümern oder den Ruhestand in Amerika, der durch die Arbeit und die Zölle der eroberten Ureinwohner gesichert werden sollte.

Es gab nur relativ wenig spanische Kolonisten, die die Arbeit in den Kolonien selbst in die Hand nahmen, und die ersten, die in Amerika Land in Besitz nahmen, riefen nur wenige Siedler zu Hilfe. Der Grund war, daß die indianische Bevölkerung in Mexiko und Zentralamerika Arbeitskräfte bereits in großem Maßstab "zur Verfügung stellte", und so wurde das spanische Ackerland in großen Landgütern organisiert, auf denen Kleinbauern die Arbeit verrichteten. Die Kolonisten bauten das gleiche System auf und ersetzten die indianischen Arbeiter (die in der Regel zur Arbeit gezwungen wurden) durch spanische Landarbeiter. In diesen Kolonien gab es für einzelne Farmer keine Anreize. Nur die Reichen konnten es sich außerdem leisten, in die Neue Welt zu kommen, um dort noch reicher zu werden.

Den Missionaren und Konquistadoren folgte schließlich die Regierung des spanischen Imperiums. Die spanischen Könige wollten nämlich das Entstehen einer neuen feudalen Aristokratie in Amerika verhindern, nachdem sie zuvor jahrelang gerade die Institutionen dieser Aristokratie bekämpft hatten. Die Kolonien wurden durch von der Krone ernannte Gouverneure und Vizekönige verwaltet, die durch Mitglieder des spanischen Gerichtshofs unterstützt wurden. Die Konquistadoren erhielten dafür große Ländereien und koloniale Ämter, die so ertragreich waren, daß ihr Streben nach Macht dadurch befriedigt wurde.

Zwischen den Missionaren und den Kolonisten kam es sehr bald zu Spannungen darüber, wie die Ureinwohner behandelt werden sollten und was das Ziel des neuen Imperiums sein sollte. Die extrem missionarische Sichtweise, die von dem dominikanischen Prediger Las Casas verkörpert wurde, basierte auf der Vorstellung, daß die Ureinwohner natürliche Untertanen der spanischen Krone seien, die den Spaniern gleichgestellt waren und die gleichen gesetzlichen Rechte wie diese hatten. Las Casas strebte nach einem System, unter dem die indianische Bevölkerung von den Spaniern getrennt würde. Sie sollte zwar von ihren eigenen Leuten regiert werden, aber weiterhin unter königlicher Autorität verbleiben, während sie dazu angeregt würde, ihre Kultur der europäischen anzupassen. Gleichzeitig sollten Missionare mit ihrer Konvertierung fortfahren und eine Priesterschaft unter den Ureinwohnern aufbauen.

Die Kolonisten hingegen vertraten die Ansicht, daß die Ureinwohner arme Arbeiter seien, die einen primitiven Ackerbau für den Eigenbedarf betrieben. Daher sollten sie einer strengen Disziplin unterworfen werden. Die Kolonisten forderten das Recht auf eine freie regionale Adelsschicht, die auf Zwangsarbeit basieren sollte. Sie glaubten, daß ein feudaler Paternalismus im Interesse der indianischen Bevölkerung sei.

Die offizielle Politik und Theorie des Imperiums wurde durch die Vorstellungen des mittleren 16. Jahrhunderts bestimmt. Danach wurden die amerikanischen Kolonien zu Königreichen der kastilischen Krone, unabhängig von den Königreichen des spanischen Mutterlands und durch einen besonderen königlichen Rat regiert. Die Ureinwohner waren Untertanen der Krone, nicht von Spanien oder einzelnen Spaniern. Sie waren freie Menschen, die nicht versklavt werden durften, es sei denn, sie führten eine Rebellion und wurden gefangengenommen. Ihr Land und ihr Besitz sollte ihnen nicht weggenommen werden. Zwangsarbeit war zwar erlaubt, allerdings nur mit offizieller Erlaubnis und gegen Bezahlung.

Die *offizielle* Politik gegenüber der indianischen Bevölkerung spiegelt eine für diese Zeit sehr aufgeklärte Denkweise wieder. Die Ureinwohner litten aber trotzdem in großem Maße. Erstens starben Millionen von ihnen an von Europa eingeschleppten Krankheiten, zweitens wurde die offizielle Politik in Gebieten, die so weit vom Mutterland entfernt waren, kaum richtig verfolgt, und drittens war es nur natürlich, daß die indianische Bevölkerung darüber verärgert war, daß ihnen ihr Land weggenommen, sie zur Arbeit für die spanischen Eroberer gezwungen und ihre Kultur unterdrückt wurde. Trotz der "Überredungsversuche" und der Folterung wollten sie nicht zum Christentum konvertieren. Ihr Widerstand schien das rücksichtslose Verhalten der Kolonisten zu rechtfertigen, indem diese dadurch das gesetzliche Recht erhielten, Gewalt anzuwenden, sie zu unterdrücken, zu versklaven und wertvolles Land in Besitz zu nehmen.

Die spanischen Kolonien lehnten sich schließlich im 19. Jahrhundert gegen ihr Mutterland auf. Die Revolte wurde von kolonialen Landbesitzern geführt, die Nachfahren der ursprünglichen Konquistadoren waren und Land besaßen, das ihnen von der Krone zugestanden wurde. Der indianischen Bevölkerung ging es allerdings unter der Herrschaft der Kolonisten keineswegs besser.

DIE ENGLÄNDER KOMMEN UND BLEIBEN

Zur Zeit der Entdeckung Amerikas durch Kolumbus war England eine unbedeutende europäische Macht. Es hatte seine Besitztümer in Frankreich durch den Hundertjährigen Krieg verloren und wurde zu Hause durch den Rosenkrieg erheblich geschwächt. Zu dieser Zeit war England eine vorrangig auf der Landwirtschaft basierende Nation. Seine industrielle Macht und Beherrschung der Weltmeere lagen noch in der Zukunft.

Durch die Entdeckung Amerikas und die darauffolgende Eroberung der Neuen Welt kam Neid auf, aber weder England noch Frankreich waren in der Lage, Spanien als Seemacht herauszufordern. Im 16. Jahrhundert verstärkte sich die Rivalität zwischen den nordeuropäischen, besitzlosen Nationen und Spanien. England widmete sich zu dieser Zeit der staatlich geförderten Piraterie, auch Freibeuterei genannt, in spanischen Gewässern der Karibik. Diese wurde von nicht dauerhaften Stützpunkten aus durchgeführt, die nur zum Zweck der Piraterie aufgebaut wurden.

Mit dem Versenken der spanischen Armada 1588 begann der Aufstieg Englands zur Seemacht und das Ende Spaniens als Weltmacht. Allerdings war England noch nicht in der Lage, von den Spaniern besetztes Land zu erobern und besiedelte daher Land, das von Spanien nicht beachtet wurde.

Die drei attraktivsten Siedlungsgebiete waren die nicht spanisch besetzten Inseln in der Karibik, die Virginia-Küste - besonders die geschützte Bucht von Chesapeake - und die Fischereigründe im Norden. Bis zur Mitte des 17. Jahrhunderts wurden in all diesen Gebieten Siedlungen errichtet: Zuckerkolonien auf den Westindischen Inseln, Tabakkolonien in Virginia sowie Kolonien für Pelze, Fischfang und Holz in Neuengland. Die Engländer, wie die Spanier, wollten keine Handelsaußenposten, sondern permanente Siedlungen aufbauen, aber die kulturellen und geographischen Voraussetzungen führten zu einer völlig anderen kolonialen Denk- und Vorgehensweise.

Die englischen Kolonisten ließen sich in Gebieten nieder, in denen keine oder nur wenige Ureinwohner lebten. Diese niedrige Bevölkerungsdichte war vor allem auf die Krankheiten zurückzuführen, die mit dem ersten Einfall der Spanier eingeschleppt wurden. Die spanischen Kolonisten hatten sich bereits in den dichtbevölkerten und weit entwickelten Gebieten niedergelassen, in denen genügend Ureinwohner als Arbeitskräfte vorhanden waren. So mußten die Engländer beim Aufbau ihrer Kolonien ihre Arbeiter, Handwerker und Farmer importieren. Sie mußten Siedler zum Auswandern anregen und sie mit Werkzeugen, Saatgut und Vorräten versorgen.

Um Auswanderer zu finden und die Ausrüstung zu beschaffen, gründete England eine Aktiengesellschaft, mit der die Kosten und Risiken zwischen den Kolonisten und den Investoren aufgeteilt wurden. Die Investoren hofften auf Gewinn durch die neuentdeckten, wertvollen Rohstoffe und durch den Handel. Land wurde durch einen Freibrief des Königs zur Verfügung gestellt, der sich von der Tatsache, daß dort bereits Ureinwohner anwesend waren, nicht stören ließ.

Die erste erfolgreiche Kolonie wurde bei Jamestown,Virginia von der Virginia Company gegründet. Diese Kolonie war mehrmals dem Untergang nahe, bis sich Tabak zu einem sehr ertragreichen Produkt entwickelte. Sie hatte einen entscheidenden Test zu bestehen, als die Powhattan Konföderation der umliegenden indianischen Stämme einen

Großangriff unternahm. Diese glaubte, daß sie ihre Kultur nur durch die Vernichtung der Weißen retten konnte. Den Indianern gelang es aber nicht, die Siedler vollständig zu besiegen, und so sammelten sich die Kolonisten aus dem gesamten Gebiet, um die Indianer von dort zu verjagen und weiter ins Landesinnere zu treiben.

In der Karibik besiedelten die englischen Kolonisten mehrere Inseln, die die Spanier noch nicht in Besitz genommen hatten. Darunter waren auch die Kleinen Antillen, die von den wilden und gelegentlich kannibalistischen Kariben bewohnt wurden. Schließlich wurden auch Barbados und andere Inseln erobert. Die frühen Siedler der Westindischen Inseln bauten Tabak, Baumwolle und verschiedene farbstoffhaltige Pflanzen an. Auf Vorschlag niederländischer Kolonisten, die von den Portugiesen aus Brasilien vertrieben wurden, wechselten diese englischen Siedler zur Zuckerproduktion. Das stellte sich als eine ausgezeichnete Entscheidung heraus, da das Klima für den Zuckeranbau bestens geeignet war. Die Gewinne erreichten schon bald das Dreifache derer aus dem Tabakanbau. Es wurden riesige Investitionen in Mühlen und Raffinerien getätigt, die kleine Zuckerfarmen unrentabel machten und dazu führten, daß die Zuckerinseln von großen Plantagen beherrscht wurden.

Weit im Norden gründeten religiöse Nonkonformisten die dritte frühe englische Kolonie in Neuengland. 1620 segelte ein kleine Gruppe Puritaner, die Pilgerväter, Richtung Virginia, landeten jedoch in Massachusetts und beschlossen zu bleiben. Da sie die nächsten Jahre erfolgreich überstanden, entschied sich die bedeutende, florierende Gemeinschaft der Puritaner in England, die Massachusetts Bay Company zu gründen.

Wie andere Siedler zuvor, hatten es die Puritaner in Massachusetts über Jahre hinweg sehr schwer. Sie bauten nützliche landwirtschaftliche Produkte an, allerdings keine, die für den Handel vorgesehen waren, und nach 20 Jahren exportierten sie ihre Überschüsse in andere Kolonien. Sie konzentrierten sich auf ihr Überleben und ihre Expansion, unternahmen aber keine großen Anstrengungen, sich in den übergeordneten Handelsplan des Imperiums einzufügen, der vorsah, daß die Kolonien Rohstoffe produzierten und Fertigprodukte kauften. Die Regierung von Massachusetts war zwar effizient, aber auch rücksichtslos gegenüber jeglicher Opposition und gegenüber Andersdenkenden innerhalb der Kolonie. Andersdenkende, die flohen oder vertrieben wurden, gründeten Randkolonien in Connecticut und Rhode Island, die als eigenständige Kolonien Bedeutung erlangten.

Die relativ große wirtschaftliche, politische und religiöse Freiheit der englischen Kolonien zog viele Siedler an. Somit brauchten diese ersten Kolonien nicht mehr länger ums Überleben zu kämpfen, sondern waren so stark geworden, daß sie allmählich expandierten. In England wurden unerwünschte Gesellschaftsgruppen wie die Puritaner zum Auswandern bewegt, Gefängnisse geräumt und Todesstrafen zu Abtransporten in die Neue Welt umgewandelt. Diejenigen, die sich die Überfahrt nicht leisten konnten, verdingten sich für mehrere Jahre als Landarbeiter und gründeten dann ihre eigenen Farmen oder suchten sich eine andere Arbeit.

Maryland wurde von Katholiken besiedelt, als die religiöse Gesinnung sich wieder einmal dem Protestantismus zuneigte und der Katholizismus verfolgt wurde. Pennsylvania wurde von den Quäkern unter der Führung von William Penn besiedelt, Georgia wurde zu einer Zufluchtsstätte zahlungsunfähiger Schuldner, und New York sowie New Jersey wurden aus den Händen der Niederlande übernommen.

Als diese Kolonien immer mächtiger wurden, versuchte England, sie, wie in den Handelsgesetzen niedergelegt, in das Wirtschaftssystem eines vereinigten Imperiums einzubinden. Die Kolonien sollten im Gegenzug für das Monopol ihrer wichtigsten Produkte auf dem englischen Markt Rohstoffe zur Verfügung stellen, all ihre Produkte in England verkaufen und Zölle für ihre Exporte zahlen. Sämtlicher Handel mit England sollte von englischen Schiffen transportiert werden. England sollte dafür ausreichend Schiffe sowie eine Marine zum Schutz des Handels zur Verfügung stellen. Der Handel innerhalb der Kolonien durfte mit Schiffen der Kolonien durchgeführt werden.

Letztendlich war man allerdings in den Kolonien der Meinung, daß der Einfluß der englischen Regierung zu stark war. Während die Krone glaubte, sie hätte das Recht und die Pflicht, die Kolonien an den Kosten für die Regierung und den Unterhalt der Marine zu beteiligen, lehnten die Kolonien diese Politik entschieden ab. Die Revolte in den nordamerikanischen Kolonien 1776 war ebensogut eine wirtschaftliche wie politische Revolte.

DIE FRANZÖSISCHE STRATEGIE DER AUSSENPOSTEN

Die Entwicklung der französischen Kolonien in der Neuen Welt glich der der englischen. Im frühen 16. Jahrhundert segelten und plünderten französische wie englische Seefahrer über viele Jahre hinweg in der Karibik. Die Franzosen suchten sich für ihre Ansiedlungen ähnliche Landstriche aus wie die Engländer in Nordamerika und auf den Westindischen Inseln. Die französischen Kolonisten lebten nicht von der Arbeit und den Abgaben der Ureinwohner und waren, wie die englischen Kolonisten, auf den Ackerbau, den Fischfang oder die Gewinne aus dem Fellhandel (in Kanada) bzw. Tabak und Zucker (auf den Westindischen Inseln) angewiesen.

Die französischen Seefahrer schätzten die Kolonien als Rohstoffquellen, besonders für ihre Flotte und für tropische Produkte. Sie waren sich der Bedeutung einer starken Flotte wohl bewußt. Ihr erster Kolonialisierungsversuch, die Hugenotten-Siedlung bei Jacksonville in Florida, schlug allerdings fehl. Nach nur kurzer Zeit wurde diese französische Enklave durch spanische Truppen aus St. Augustine zerstört. Die Spanier konnten in der Nähe ihrer Route, die ihre Schatzflotten jedes Jahr von den Silberminen bei Potosi zurück nahmen, keinen französischen Außenposten tolerieren.

Die Ähnlichkeit der nächsten Schritte Frankreichs auf dem Weg zur Kolonialmacht mit denen Englands legt die Vermutung nahe, daß diese beide Länder sich in einem harten und bewußten Wettstreit miteinander befanden. Da außerdem so viele Schiffe der spanischen Armada auf dem Grund des Ärmelkanals lagen, war es klar, daß England und Frankreich nun zu den wichtigsten europäischen Mächten aufstiegen.

Frankreich erkundete die amerikanische Küste zum ersten Mal im 16. Jahrhundert. Jacques Cartier unternahm 1534, 1535 und 1541 drei Reisen nach Nordamerika. In seiner ersten Reise wagte er sich in den Golf von St. Lorenz vor, bei der zweiten erkundete er den St. Lorenzstrom bis zu der Stelle, an der sich heute Quebec befindet, und kam schließlich bis nach Montreal, in die Nähe der Schiffbarkeitsgrenze. Cartier überwinterte in Quebec, wo seine Mannschaft fast dem Skorbut erlag, bis ihr die Indianer erklärten, wie man mit dem Saft gewisser Blätter Abhilfe schaffen könne.

Auf seiner Reise 1541 unternahm Cartier den Versuch, eine Kolonie in Nordamerika zu errichten, aber wegen des rauhen Klimas und der feindseligen Ureinwohner entschloß er sich, mit den Überlebenden nach Hause zurückzukehren. Danach vergingen 60 Jahre, bis französische Kolonisten nach Nordamerika zurückkehrten, um erneut den Versuch der Kolonisation zu wagen.

Im Jahre 1600 war Frankreich eine mächtige Nation mit 16 Millionen Einwohnern, zweimal so groß wie Spanien und dreimal so groß wie England. Henry IV., ein Protestant, konvertierte zum Katholizismus, um König werden zu können. Er erkannte die Möglichkeiten, die sich mit der Kolonialisierung Amerikas offenbarten und bot demjenigen, der diese Kolonialisierung durchführte, das Fellmonopol an, da Felle, vor allem Biberfelle, für die französische Industrie von großer Bedeutung waren.

So wurde die Neufrankreichgesellschaft gegründet, um für diese koloniale Unternehmung zu bürgen, und 1603 wurde Samuel de Champlain auf eine Erkundungsmission geschickt. Er unternahm mehrere Versuche, sich an der Küste südlich des St. Lorenzstromes anzusiedeln, fand aber die Indianer zu feindselig. 1608 kehrte Champlain mit neuen Siedlern nach Amerika zurück und war diesmal fest entschlossen, eine Kolonie in Quebec zu errichten, von der aus er den Schiffsverkehr auf dem Fluß und die Fellwilderei kontrollieren konnte. Er ließ am Fuße der Quebec-Klippen ein befestigtes Dorf aus Blockhütten erbauen, das lange Zeit das einzige Zeichen einer französischen Kolonie blieb.

1609 entschied er sich, den dort ansässigen Huronen und Algonkins im Kampf gegen die Irokesen im Süden Unterstützung zu leisten. Dieser Schritt verbesserte zwar die Beziehungen mit der indianischen Bevölkerung in diesem Gebiet und somit den Fellhandel, stellte sich aber auf lange Sicht als fatal heraus. Als nämlich später die Irokesen zur mächtigsten indianischen Volksgruppe zwischen den französischen und englischen Kolonisten wurden, besiegelte die tiefe Feindschaft der Irokesen mit den Franzosen die englische Vorherrschaft auf dem Kontinent.

Die französischen Kolonisten versuchten, gute Beziehungen zu den dortigen indianischen Völkern aufrecht zu erhalten, da Champlain vorhatte, deren Hilfe auf der Suche nach einem Seeweg im Nordwesten in Anspruch zu nehmen, um den Fellhandel zu fördern. Er stellte ein Austauschprogramm auf die Beine, bei dem französische Kolonisten ein Jahr in einem indianischen Stamm verbrachten und Indianer mit den Franzosen lebten. Mit der Hilfe der Indianer entdeckte er zwei der großen Seen für Frankreich: den Huron- und den Ontariosee. Die großen Seen boten schließlich Zugang zum Inneren Nordamerikas.

Die Kolonie in Quebec machte keine rechten Fortschritte, da nur wenige Franzosen dorthin gehen wollten - bzw. konnten. Frankreich hatte eine vornehmlich feudale Gesellschaftsstruktur, in der sich einerseits reiche Aristokraten und anderseits Landarbeiter, aber kein dynamischer Mittelstand befanden. In Spanien und Portugal stellte diese Gesellschaftsschicht die treibende Kraft der Imperien dar, und England und die Niederlande konnten auf einen Mittelstand zurückgreifen, der seinen kaufmännischen Gepflogenheiten nachging. Die französische Gesellschaft war hingegen eher konservativ, und somit fehlten ihr im allgemeinen Ambitionen und Mittel für koloniale Expansion.

Während die englischen Kolonien als Stätten der Verbannung für religiös Andersdenkende und sonstige Ausgestoßene dienten, ließ Frankreich seine unzufriedenen Bürger nicht aus dem Land weggehen. Über viele Jahre hinweg waren die wenigen Auswanderer nach Neufrankreich bezahlte Angestellte oder Kriminelle, keine Familien. Außerdem konnte die französische Regierung nur wenige Mittel für den Aufbau eines Imperiums zur Verfügung stellen, da sie diese für die fast ununterbrochenen Kriege mit den Nachbarstaaten benötigte.

Bezüglich des mangelnden Interesses unter den Franzosen stellten die Missionare die große Ausnahme dar. Die Mönche lebten mit den Ureinwohnern und verfolgten die französische Politik, mit der indianischen Bevölkerung, die den französischen Kolonisten zahlenmäßig weit überlegen war, gute Beziehungen aufrecht zu erhalten. Die Missionare störten allerdings die indianische Kultur, indem sie predigten, daß ihre Religion falsch sei. Als die Indianer an aus Europa eingeschleppten Krankheiten starben, gab man den Missionaren die Schuld, und oft mußten sie dafür mit ihrem Leben zahlen.

Weiterhin wirkte sich der Biberfang störend auf die indianische Kultur aus. Bevor die Europäer kamen, jagten die Indianer nur, was sie unbedingt brauchten, und erhielten im allgemeinen das ökologische Gleichgewicht. Ihre Kultur beruhte darauf, im Einklang mit der Natur zu leben. Als aber Biberfelle gegen alle Arten von Waren, Waffen und Alkohol gehandelt werden konnten, begannen sie, die Biber in zu großem Maße zu jagen und zerstörten so teilweise das ökologische Gleichgewicht.

Die französischen Kolonisten hatten zwar Zugang zum Inneren des Kontinents, aber es fehlte ihnen an Menschen, um dieses Land auch zu halten. 1640 lebten etwa dreihundert Franzosen in Neufrankreich, während in den englischen Kolonien in Virginia, Maryland und Neuengland mehrere Tausend Kolonisten lebten. So bestand Neufrankreich vorrangig aus verstreuten kleinen Außenposten, die an strategischen Punkten entlang der Flüsse errichtet wurden.

Die französische Kolonialpolitik wurde 1663 radikal geändert, als Jean-Baptiste Colbert die Herrschaft über Neufrankreich übernahm. Dieser neue Gouverneur legte weitaus weniger Wert auf den Biberfang, der sowieso stark abnahm. Stattdessen wurden neue Landstriche in Acker- und Weideland umgewandelt. Außerdem sollten französische Truppen vor Angriffen der Indianer schützen. Frauen aus französischen Waisenhäusern wurden nach Amerika gebracht und dort mit Siedlern verheiratet. Somit erreichte Neufrankreich bis 1666 eine Bevölkerung von Dreitausend (immer noch nur ein Zehntel der Bevölkerung Neuenglands).

1682 hatten die Franzosen bereits den Mississippi entdeckt und bis zum Golf von Mexiko mit dem Schiff befahren. Dabei beanspruchten sie das Land, das an diesem Fluß entwässert wurde, für Frankreich und weiteten so ihren Gebietsanspruch auf einen großen Bogen Land vom St. Lorenzstrom bis Louisiana aus. 1714 wurde während einer großen Expedition die Kolonie New Orleans gegründet, die an das südwestliche Ende Neufrankreichs angrenzte.

Wie die britischen Kolonisten ließen sich auch die französischen (in den 30er Jahren des 17. Jahrhunderts) auf mehreren Inseln der Kleinen Antillen nieder und breiteten sich später nach Haiti aus. Sie bauten dort Tabak, Zucker, Reis und Baumwolle an. Diese Inselplantagen zogen über viele Jahre hinweg zahlreiche französische Auswanderer an, da sie dort ein mildes Klima vorfanden und hohe Gewinne erwarten konnten.

Im späten 17. Jahrhundert kamen sich Frankreich und England bei der Ausweitung ihrer Kolonien schließlich in die Quere. Die englischen Kolonisten breiteten sich unerbittlich aus, führten eine dichte Besiedlung der Küstenregionen durch, bewegten sich aber langsam ins Landesinnere. Die französischen Kolonisten hingegen verstreuten an strategischen Punkten im Landesinneren kleine Forts und Handelsposten. Der Krieg in Europa schwappte dabei nach Amerika über, wo Spanien, Frankreich und England um die Kontrolle über den Kontinent kämpften.

Trotz der Unterstützung französischer Truppen aus dem Mutterland und den waldkampferprobten *Coureurs de bois* ("Waldläufer") erlangte England durch seine große Bevölkerung und seine Allianz mit den Irokesen die Oberhand. Die Niederlage Quebecs 1759 besiegelte den Untergang Neufrankreichs. Gemäß des Pariser Vertrages 1763 wurde es Teil des englischen Gebietes in Nordamerika. 65.000 französische Kolonisten wurden außerdem zu englischen Untertanen, und die französischen Gebietsansprüche am Mississippi wurden Spanien übertragen. Somit blieben nur einige kleine Inseln französischen Territoriums in Amerika übrig.

Die französischen Gebiete in der Karibik wurden hingegen weitaus länger gehalten. Dort wuchs die Sklaverei derart an, daß der Anteil der Sklaven an der Bevölkerung einiger Inseln auf 90% anstieg. Ein Sklavenaufstand auf Haiti zwang Frankreich dazu, dort Truppen einzusetzen, denen es allerdings nicht gelang, den Aufstand niederzuschlagen. Die haitischen Sklaven vertrieben die französischen Plantagenbesitzer, womit ihnen der erfolgreichste Sklavenaufstand dieser Zeit gelang.

DAS NIEDERLÄNDISCHE SEE-IMPERIUM

Die Niederlande sind die kleinste Nation, die an *Colonization* beteiligt ist. Unter den vier größten Kolonialmächten hatten die Niederlande den geringsten Einfluß in der Neuen Welt, besetzten die kleinste Landfläche und verloren die meisten ihrer Kolonien an England. Sie stellen trotzdem eine bedeutende Kolonialmacht dar, denn was ihnen an Größe mangelte, machten sie durch Unternehmungsgeist wett. Und wenn das Schicksal für England etwas anders ausgesehen hätte, wären einige Gebiete unter ihrer Kontrolle geblieben.

In einer Reihe von langwierigen kriegerischen Auseinandersetzungen hatten sich die Niederlande von der unterdrückenden und konservativen spanischen Vorherrschaft befreit. Sie machten ihre neu erlangte Freiheit geltend und wurden zu einer der tolerantesten Gesellschaften in Europa. Diese Freiheit der Menschen führte zu einem enormen wirtschaftlichen Aufschwung. Menschen, die vor religiösen Konflikten in anderen Teilen Europas flüchteten, strömten in die niederländischen Städte und bereicherten diese oft mit ihren Fähigkeiten und ihrem Wohlstand.

Wie andere europäische Nationen auch waren die Niederlande zu schwach, um die Spanier direkt herauszufordern, aber, wie die anderen Nationen, rissen sie Land am Rande des spanischen Imperiums an sich, das unbesiedelt und weniger attraktiv war. Für die Niederlande waren die Siedlungen in Amerika ein Mittel, um ihre wirtschaftlichen Ziele zu erreichen. Sie interessierten sich für Stützpunkte, von denen aus sie die Spanier angreifen und ihrem Traum vom niederländischen Handelsmonopol nachgehen konnten.

Und so gelang es den Niederlanden, den Seehandel im 17. Jahrhundert zu beherrschen. Obwohl sie ein kleines Land mit nur wenigen Rohstoffen waren, wurde der Handel zu ihrem Hauptinteresse. Durch den Zugang zur Rheinmündung und hilfreichen Verträgen mit den baltischen Staaten hatten die niederländischen Seefahrer außerdem genügend Rohstoffe für den Schiffbau zur Verfügung, und sie bauten erstaunlich gute und solide Schiffe. Die Niederländer errichteten eine riesige Handelsflotte, verschmähten aber die teureren und nicht so nützlichen Kriegsschiffe. Durch das Interesse am Handel wurde die Dutch East India Company (holländisch-ostindische Gesellschaft) gegründet, die die Vorherrschaft im Handel mit dem Fernen Osten erlangte. Sie stellte anderen Nationen ihre Dienste zur Beförderung von Material und Waren aus allen Teilen der Welt zur Verfügung und wurde wegen ihrer niedrigen Tarife, langen Kreditlaufzeiten, niedrigeren Preise für europäische Güter und ihrer Zuverlässigkeit zur bevorzugten Transportgesellschaft der meisten Kolonisten.

Die Dutch East India Company finanzierte die ersten Entdeckungen in der Neuen Welt für die Niederlande. Sie rekrutierte Henry Hudson, um im frühen 17. Jahrhundert eine nordwestliche Route nach Indien zu suchen. Er berichtete, daß er einen gut geeigneten Hafen sowie schier unendliches Ackerland an dem nach ihm benannten Fluß gefunden hätte. Sofort wurde eine Handelsexpedition ausgesandt und eine nur kurze Zeit bestehende Niederlassung auf einer Insel im Delawarefluß gegründet.

Die niederländischen Kolonisten bauten Stützpunkte auf, die nur selten den Status einer Kolonie erreichten. Im frühen 17. Jahrhundert eroberten sie Land in Brasilien, auf den Westindischen Inseln und entlang der nordamerikanischen Küste. Diese Außenposten wurden von Aktiengesellschaften, die den englischen sehr ähnlich waren, errichtet. Investoren im Mutterland sammelten Kapital, um Kolonisten anzuwerben und für ihre Überfahrt zu zahlen. Die Gewinne sollten vom Handel, den Rohstoffen und gelegentlich vom Kapern spanischer Schiffe kommen.

1624 versuchte eine große niederländische Flotte, die von der kurz zuvor gegründeten Dutch West India Company finanziert wurde, den Portugiesen die Zuckeranbaugebiete im Nordosten Brasiliens zu entreißen. Sie war mehr oder weniger erfolgreich und erlangte für mehrere Jahre die Kontrolle über den Zuckerhandel in dieser Region. Allerdings konnte die West India Company sich nie die geeigneten Garnisonen und eine Marine zum Schutz der Schiffe leisten, und es gab nur wenige niederländische Kolonisten, die sich in diesem Gebiet ansiedelten. Die portugiesische Bevölkerung erhob sich schließlich und vertrieb die Niederländer 1654.

Im 17. Jahrhundert plünderten die Flotten der West India Company in der gesamten Karibik. Ihren größten Erfolg hatten sie 1628, als Admiral Piet Heyn die jährliche spanische Schatzflotte vor Kuba abfing und ausplünderte. Diese plündernden niederländischen Schiffe bahnten den Weg für die niederländischen Handelsschiffe, die schließlich die Vorherrschaft über den karibischen Handel erlangten. Einer Schätzung zufolge war das niederländische Handelsvolumen fünfmal so groß wie das offizielle spanische Handelsvolumen. Im Gefolge der niederländischen Flotten kamen englische und französische Kaperschiffe sowie Kolonisten, denen die Spanier nicht gewachsen waren.

Die Niederländer eroberten nur wenige Inseln für ihre Stützpunkte. Sie zogen Inseln vor, da diese leichter zu verteidigen waren als Häfen entlang der südamerikanischen Küste, die mit Befestigungsanlagen zum Landesinneren hin geschützt werden mußten. 1634 rissen sie die unfruchtbaren Curacao-Inseln vor der Küste Venezuelas an sich. Dort fanden sie einen geeigneten Hafen in nur kurzer Entfernung von sämtlichen spanischen Gewässern.

Ein Stützpunkt in Nordamerika war für die Niederlande attraktiv, da er als Außenposten für den Fellhandel und als Marinebasis auf der amerikanischen Seite des Atlantischen Ozeans dienen konnte. 1621 wurde die West India Company gegründet und drei Jahre später wurden 30 Familien nach Manhattan, in der Mündung des Delaware und des Connecticut, sowie weiter den Hudson hinauf, in die Nähe der Stelle, wo sich heute Albany befindet, gebracht. Innerhalb eines Jahres wurde die Siedlung bei Albany zwischen dem Mohawk und dem Hudson befestigt und erhielt den Namen Fort Oranien. Sie diente als Handelsvorposten, der den Fellhandel vom Inneren des Irokesengebietes nach Neuengland abfangen sollte.

Neu Amsterdam, wie diese Kolonie genannt wurde, zog nie viele Kolonisten an. Die Niederländer verfolgten eine längerfristige imperialistische Strategie. Sie waren daran interessiert, reich zu werden und große Gewinne zu machen, und hatten keine Ambitionen, die Ureinwohner zum Christentum oder sonst irgendeiner Religion zu bekehren. Die Kolonie war allerdings nur sehr schwer unter Kontrolle zu bringen. Es dauerte lange, bis Hafenanlagen, Häuser und Befestigungen gebaut wurden, da die Kolonisten und auch die Neuankömmlinge es vorzogen, ihre Gewinne im Fellhandel zu machen. Man nimmt an, daß es, obwohl die Gesellschaft einen Anteil des gesamten Fellhandels erhalten sollte, keinen Kolonisten gab, der nicht nebenbei dem Geschäft mit Fellen nachging.

Die Kolonie wuchs nur langsam. Die Niederländer errichteten ein System sogenannter "Patroon"-Schiffe, um neue Siedler anzulocken. Unter diesem System konnte jemand, dem es gelang, 50 Kolonisten aufzutreiben, ein großes Landgebiet kaufen und darüber als "Patroon" herrschen. So wurden einige Versuche unternommen, große Gebiete an der Küste oder an Flußbänken mit Hilfe dieser Anreize zu besiedeln, aber die meisten schlugen fehl, da die Kolonisten abwanderten oder nach Hause zurückkehrten.

Die Beziehungen der niederländischen Siedler mit den Ureinwohnern waren denen der Siedler Virginias ähnlich. Ein Unterschied bestand allerdings darin, daß sich über die Jahre hinweg nur ein Rinnsal von Siedlern auf den Weg machte, während Virginia einen riesigen Zustrom von Kolonisten verzeichnete, die zum Tabakanbau kamen. Die Niederländer waren zwar freundlich zu der indianischen Bevölkerung und bezahlten für das Land, das sie besiedelten, blieben aber nur so lange freundlich, wie dies auch gewinnbringend war. Sie griffen die Indianer im unteren Tal des Hudson an, als sie diese nur noch als unnötige Mittelsmänner empfanden. Diese häufig auftretenden Probleme wie Streitereien über Gebietsansprüche, unbefugten Landzutritt, beschädigtes Eigentum und Angriffe auf Siedler veranlaßten 1642 einen Gouverneur, einen Krieg mit den Indianern vom Zaun zu brechen. Er ermordete skrupellos zahllose Indianer und war unter anderem für den Tod von 80 Indianern, die friedlich auf Staten Island lebten, verantwortlich. Eine seiner Neuerungen war ein Kopfgeld auf den Skalp von Indianern. Allerdings gelang es diesem Gouverneur nicht, die Indianer zu vernichten oder sie unter Kontrolle zu bringen. Den Indianern gelang es sogar, den Spieß umzudrehen, wodurch viele Kolonisten entmutigt wurden und in großer Zahl nach Hause zurückkehrten.

1647 kam ein neuer Gouverneur. Peter Stuyvesant war weitaus erfolgreicher als sein Vorgänger. Er schloß Frieden mit der indianischen Bevölkerung und verbot den Verkauf von Waffen und Alkohol an die Indianer. Dieses Verbot konnte aber leider nicht aufrecht erhalten werden, da die Indianer ihre Felle nur hergeben wollten, wenn sie dafür Waffen erhielten. Die Auswirkungen dieser Reaktion waren verheerend für die Kolonie, da deren Wirtschaft fast ausschließlich vom Fellhandel abhängig war.

1650 wies die Kolonie Neu Amsterdam nur etwa zweitausend Siedler auf, die vor allem in Manhattan lebten. Damit hatte sie eine weitaus kleinere Bevölkerung als die umliegenden englischen Kolonien. Das stagnierende Wachstum war vor allem auf die Bevorzugung des Biberfellhandels gegenüber anderen Aktivitäten zurückzuführen. Der Biberfang bot der Gesellschaft schnellere Gewinne, aber gerade dieses kurzfristige Denken hemmte das Wachstum der Kolonie.

Vom strategischen Standpunkt aus gesehen, war die Neu Amsterdamer Kolonie weitaus wichtiger, als die Niederländer glaubten. Sie war der englischen Kolonialmacht ein großer Dorn im Auge: Neu Amsterdam stand genau zwischen Virginia und den Neuengland-Kolonien. Außerdem wurden in Manhattan oft höhere Preise geboten, als die englischen Kolonisten in ihrem Mutterland erwarten konnten, wodurch sie versuchten, Waren in den New Yorker Hafen zu schmuggeln.

Dieser unerlaubte Handel kostete sowohl England als auch Spanien und Frankreich einen großen Teil ihres Gewinnes aus den Kolonien. Die englische Politik schwankte allerdings: Einerseits sah man die Niederlande als rivalisierende Kolonialmacht an, aber andererseits war man in politischen und religiösen Fragen weitgehend einer Meinung - und auch darüber, wer denn der Gegner war: Spanien.

In den 60er Jahren des 17. Jahrhunderts wurden die niederländischen Verletzungen der englischen Handelsgesetze als inoffizielle Kriegserklärung zwischen diesen beiden Nationen angesehen. Karl II. sprach das gesamte Land zwischen Connecticut und Maryland, einschließlich Neu Amsterdams, dem Herzog von York zu. Dieser rüstete auf eigene Kosten eine Flotte von Kriegsschiffen aus und setzte einen fähigen Leutnant an deren Spitze. Diese Flotte von vier Kriegsschiffen kam am 26. August 1664 in der Nähe von Staten Island an, worauf sich die Kolonie Neu Amsterdam widerstandslos ergab.

Die Kolonie und die niederländische Regierung leisteten nur wenig Widerstand gegen die Annektion. Man zeigte sich den niederländischen Siedlern gegenüber großzügig, und die meisten konnten ihren Besitz behalten. Diese englische Eroberung stellte das Ende Niederlands als Kolonialmacht in Nordamerika dar. In anderen Gebieten konnten sie nur Curacao und einige weitere Inseln halten.

Die indianischen Völker

Kolumbus "entdeckte" zwar Amerika - aus der eurozentrischen Sichtweise -, aber eigentlich war dieser Kontinent schon viele tausend Jahre zuvor von nomadischen Jägern, die während der Eiszeit über Sibirien nach Amerika wanderten, entdeckt und besiedelt worden. Es gibt archäologische Beweise dafür, daß die Nachfahren dieser prähistorischen Nomaden sich in erstaunlich kurzer Zeit über den amerikanischen Kontinent ausbreiteten.

Kolumbus glaubte, er sei am Rand Indiens und der indischen Inseln gelandet, und nannte die Menschen, die er traf "Indianer". Obwohl Kolumbus tausende von Meilen von dem Land entfernt war, wo er sich zu befinden glaubte, und niemals Indien entdecken sollte, hielt sich der Name für die Ureinwohner.

1492 war Amerika bereits dicht bevölkert. Einigen Schätzungen zufolge lebten in Nord- und Südamerika zusammen 100 Millionen Menschen. In den meisten Gebieten wurde Ackerbau betrieben, der auf drei Hauptanbauprodukten beruhte: Mais, Bohnen und Kürbis. Aber in großen Teilen des Landes lebten außerdem Menschen, die zumindest vorrangig Jäger und Sammler waren. Das Jagen stellte die Haupteiweißquelle dar, denn die einzigen Haustiere waren der Hund, das Lama und das Alpaka (die beiden letzten nur in den Anden). Es wurden vor allem Steinwerkzeuge benutzt, obwohl man auch hervorragende Gold- und Silberarbeiten fand.

Die am weitesten entwickelten Kulturen befanden sich in der Nähe des Äquators, da das warme Klima in dieser Region die Entwicklung fortschrittlicher Methoden des Ackerbaus förderte und damit zu einer hohen Bevölkerungsdichte führte. Je weiter man sich vom Äquator fortbewegt, um so weniger entwickelt sind die Kulturen. Diese stützten sich auch weniger auf den Ackerbau und wiesen eine kleinere Bevölkerungsdichte auf.

Unabhängig von Entwicklungsunterschieden und kulturellen Unterschieden wurden alle Völkergruppen durch das Eindringen der Europäer so gut wie vernichtet. Die Hauptursache für ihren Untergang waren die aus der Alten Welt eingeschleppten Krankheiten, für die die indianische Bevölkerung keine Abwehrkräfte entwickelt hatte. Man schätzt, daß bis 1600, d.h. nur etwa hundert Jahre nach der Ankunft Kolumbus', die Bevölkerung der Ureinwohner um 80% auf 20 Millionen zurückgegangen war. Dies bedeutet, daß an die Stelle von fünf Ureinwohnern, die 1492 lebten, im Jahre 1600 nur noch einer trat. Der psychologische und kulturelle Schock dieser Tragödie war katastrophal und ermöglichte auf tragische Weise die Eroberung und Besiedlung der Neuen Welt durch die Europäer.

Die Ureinwohner waren, durch verheerende Seuchen geschwächt, nicht in der Lage, den ungeheueren technologischen Vorsprung der Europäer zu überwinden und der Welle der Einwanderer zu widerstehen. Tod, Besitzlosigkeit oder Eroberung war das Schicksal der meisten von ihnen.

Die Grausamkeit der europäischen Kolonisten ist berüchtigt und bedauerlich.

In *Colonization* werden die vielen indianischen Völker durch acht historische Gruppen bzw. Zivilisationen repräsentiert: die Araukaner, die Azteken, die Inka, die Tupi, die Irokesen, die Cherokee, die Sioux und die Apachen. Jede dieser Gruppen repräsentiert sich selbst und mehrere andere Stämme, die ähnliche Lebensarten und Kulturen aufwiesen. In diesem Spiel können Sie diese Völker an jedem beliebigen Ort treffen, nicht nur dort, wo sie wirklich lebten.

DIE ARAUKANER



Die Ureinwohner, die Kolumbus bei seiner Ankunft in Amerika zuerst traf, werden gewöhnlicherweise als Araukaner bezeichnet, obwohl Tainhos der korrektere Name wäre. In *Colonization* repräsentieren die Araukaner die Völkergruppen, die auf den karibischen Inseln lebten. Die Araukaner waren ein relativ friedliches Volk. Gelegentlich kam es aber doch zu kriegerischen Auseinandersetzungen, die meist auf Streitereien wegen Mordes, Fischfang- oder Jagdrechten beruhten. Im Süden hingegen, auf den Kleinen Antillen, lebten die wilden Kariben, die auf Frauen und Gefangene Jagd machten und diese gelegentlich in kannibalistischen Ritualen verspeisten. Da die Araukaner so nahe bei den Kariben lebten, waren sie von Natur aus gute Krieger.

Kolumbus entdeckte große, beständige Siedlungen im heutigen Santo Domingo, Haiti und Puerto Rico. Diese Siedlungen hatten zwischen ein- und zweitausend Einwohner und wurden von dem sogenannten Kaziken regiert, der männlich oder weiblich sein konnte.

Für die Tropen hatten sie relativ fortschrittliche Ackerbaumethoden. Anstatt in den Wäldern Landflecken zu roden, die nach wenigen Jahren nicht mehr zu gebrauchen wären, legten sie Erdhügel an, in denen sie Wurzelpflanzen, vor allem Maniok und Süßkartoffeln, anbauten. Diese Erdhügel bedurften nur wenig Pflege, blieben fruchtbar, und die Wurzelpflanzen in ihnen hielten sich frisch, bis sie verzehrt wurden. Sie bauten außerdem Mais, Bohnen, Kürbisse, Paprika, Erdnüsse, Baumwolle, Tabak und Ananas an. Das Wort "Tabak" kommt von ihrer Bezeichnung für die Zigarren, die sie rauchten. Protein bezogen sie hauptsächlich von Fisch, aber auch von anderen Tieren wie Schildkröten, Manatis und Hunden.

Als Inselbewohner hatten die Araukaner viele kleine Kanus, um von Insel zu Insel zu fahren und untereinander zu handeln. Einzelne Dörfer entwickelten ihre speziellen Produkte, wie Holzschalen, Töpferwaren oder Ausrüstung für den Fischfang, und handelten damit. Sie hatten keine Metalle zur Verfügung, außer Schwemm-Gold und Kupfer, das zu Ornamenten geschlagen wurde.

Der Niedergang der Araukaner und ihrer Kultur begann mit den ersten Städtegründungen der Spanier in Santo Domingo, was die Ausbreitung von Krankheiten und Tod bedeutete. Den Spaniern gelang es nicht, ihre landwirtschaftlichen Produkte aus Europa anzubauen. Sie waren daher auf Lebensmittel von den Ureinwohnern angewiesen, die allerdings keine großen Überschüsse zur Verfügung stellen konnten. Spanische Soldaten stahlen Lebensmittel und andere Besitztümer von den Ureinwohnern und vergewaltigten die dort lebenden Frauen.

Die Entdeckung von Gold stürzte die Araukaner schließlich völlig ins Verderben. Die Goldvorkommen, die entdeckt wurden, waren so klein, daß sie, um rentabel zu sein, vieler Arbeitskräfte bedurften. Da nicht genügend spanische Arbeitskräfte zur Verfügung standen, wurden dafür Araukaner herangezogen. Unter dem Vorwand geringster Provokation versklavten die Spanier ganze Dörfer und inszenierten sogar Streitereien, um ihre Grausamkeiten zu rechtfertigen. Um die große Bevölkerung der Araukaner unter Kontrolle zu halten, wurde sie demoralisiert, indem man wichtige Stammesführer ermordete.

Die Araukaner wurden schließlich immer aufgebrachter wegen der von den Spaniern hervorgerufenen Not, den von ihnen eingeschleppten Krankheiten und der Flut von Neuankömmlingen. 1495 versuchten einige araukanische Stammesführer zu revoltieren, was allerdings mit der Hilfe anderer, rivalisierender Stammesführer niedergeschlagen wurde. Die Verlierer wurden zu Arbeitern und Hausdienern.

Über die nächsten Jahrzehnte hinweg eskalierte die Unterdrückung der Araukaner. Da immer mehr spanische Kolonisten in die Neue Welt kamen, wuchs der Bedarf an Sklavenarbeit. So wurden ganze Dörfer überrannt, deren Oberhäupter auf dem Scheiterhaufen verbrannt, um die Bevölkerung zu terrorisieren und einzuschüchtern, und die Überlebenden als Sklaven gefangengenommen.

Nur wenige Jahrzehnte nach der Ankunft Kolumbus' war die araukanische Bevölkerung auf ein Zehntel oder noch weniger ihrer ursprünglichen Größe geschrumpft. Kleinere Inseln wurden vollkommen entvölkert und deren Einwohner als Sklaven auf die Hauptinseln gebracht. Die Araukaner, wie Kolumbus sie entdeckt hatte, sind inzwischen ausgestorben. Ihre Nachfahren überlebten zwar durch die Heirat mit spanischen Siedlern, aber von ihrer Kultur ist nichts mehr übrig außer ein paar Relikten und den überlieferten Erzählungen von Kolumbus und anderen Seefahrern.

DIE AZTEKEN



Die Azteken waren eine der hochentwickeltsten Zivilisationen Amerikas zur Zeit der europäischen Invasion. Das Aztekenreich bestand aus einer Hierarchie von Stadtstaaten im Zentrum des heutigen Mexiko und befand sich unter der Vorherrschaft der drei größten Städte: Mexico, Texcoco und Tlacopan. Die mächtigste dieser drei Städte war Mexiko, zu dieser Zeit die schönste Stadt der Welt. Sie befand sich auf zwei Inseln, die im Zentrum eines Sees zu einer einzigen verschmolzen. Der Herrscher Mexikos und des Aztekenreiches war Montezuma II., von den Spaniern später nur Montezuma genannt.

Von der Hochebene Zentralmexikos ausgehend bis in das umliegende Tiefland befanden sich kleinere Stadtstaaten, Vasallen der *Mexicas*, wie die Azteken sich selbst nannten. Je weiter man sich vom Zentrum Mexikos entfernte, um so lockerer waren die Bindungen, die das Imperium zusammenhielten. In den Randgebieten kam es oft zu kriegerischen Auseinandersetzungen - selbst zwischen einzelnen Städten des Aztekenreiches. Es wurden Allianzen geschlossen und wieder gebrochen, und Rivalen um die Herrschaft über das Imperium stiegen auf und verschwanden wieder.

Die Grundlage der aztekischen Kultur war der Anbau von Mais, der in verarbeiteter Form gelagert und verzehrt wurde. Das Tal im Zentrum des Imperiums verfügte über fruchtbare Böden, und Wasser stand durch Seen zur Verfügung, die von den umliegenden Bergen gespeist wurden. Intensiver Ackerbau und ein Bewässerungssystem sorgten für reiche Ernten, die eine der größten Bevölkerungen der Welt versorgten.

Die Azteken waren begabte Baumeister, die für religiöse Zeremonien große Pyramiden errichteten, die sich aus dem See zu erheben schienen. Aquädukte, die es durchaus mit den Bewässerungssystemen des römischen Imperiums aufnehmen konnten, versorgten die Stadt mit Wasser aus den umliegenden Gebirgen. Die meisten Straßen in der Stadt waren Kanäle, und die Stadt selbst war durch drei gewaltige Steindämme mit dem Land verbunden.

Einer der erstaunlichsten, wenn auch brutalen, Züge der aztekischen Kultur war die große Bedeutung menschlicher Opfer in religiösen Ritualen. Der aztekische Glaube besagte, daß der Erfolg in der Vergangenheit und der Zukunft von der ständigen Darbietung menschlicher Herzen, die lebenden Opfern entnommen wurden, abhing. In einem Fall wurden 20.000 oder mehr Menschen in dieser Weise geopfert. Um die Tempel herum wurden Schädel aneinandergereiht, und in der Stadt hing, trotz der Fülle wohlriechender Blumen, wochenlang ein entsetzlicher Geruch. Auch wurden Pfeil und Bogen verschmäht, da in der Hand gehaltene Waffen für die Gefangennahme von zukünftigen Opfern geeigneter waren.

Zum ersten Kontakt mit den Europäern kam es 1519, als Hernán Cortéz in der Nähe des heutigen Vera Cruz mit einer kleinen Armee spanischer Konquistadoren, kubanischer Ureinwohner und Sklaven ankam. Für die mächtige Armee der Azteken wäre es ein Leichtes gewesen, die spanischen Invasoren niederzuwalzen. Montezuma zögerte allerdings, da er sich fragte, ob Cortéz ein legendärer Gott sei, der, wie prophezeit, aus der Vergangenheit zurückkam. Cortéz nutzte dieses Zögern aus und verbündete sich mit den Rivalen der Azteken aus dem Tiefland. Cortéz eroberte schließlich Mexiko in einem Feldzug, der wegen seiner Dreistigkeit, Hinterhältigkeit und Brutalität bekannt wurde. Ihm kam außerdem eine Epidemie europäischer Krankheiten zu Hilfe, die über das Aztekenreich hereinbrach und der fast die Hälfte der Bevölkerung zum Opfer fiel, so daß Chaos und Verwirrung ausbrachen.

Die Spanier plünderten das Aztekenreich und erbeuteten seine Gold- und Silberschätze. Die wunderschöne, strahlend weiße Stadt Mexiko wurde im letzten Gefecht fast völlig zerstört. Die aztekische Bevölkerung wurde zu Sklaven, Zwangsarbeitern, Arbeitern in Silberminen oder Landarbeitern auf spanischen Landgütern.

Heute ist in Mexiko wieder ein indianisches Bewußtsein erwacht. Nachfahren der Azteken und anderer indianischer Völker bilden den Großteil der Bevölkerung und machen ihren Einfluß in der Politik und der Kunst geltend.

DIE INKA



Die zweite große Kultur, der die Europäer in der Neuen Welt begegneten, waren die Inka, die entlang des Gebirgsgrates der Anden im Westen Südamerikas ein Imperium aufgebaut hatten. Während die Azteken ein urbanes Volk darstellten, das in Stadtstaaten organisiert war, lebten die Inka auf dem Land, waren im Ackerbau tätig und wurden von einer zentralen Regierung verwaltet. Das Gebiet des Imperiums reichte von Wüsten in den Küstengebieten im Westen über hohe Gebirgstäler bis zu Dschungeln und Regenwäldern im Osten.

Das Inkareich erstreckte sich über fast fünftausend Kilometer und wurde durch über zweiundzwanzigtausend Kilometer befestigte Straßen verbunden. (In Europa wurden nach der Zeit der Römer nur wenige befestigte Straßen gebaut.) Die Städte der Inka wurden nach dem Modell Cuzcos, der Hauptstadt, gebaut und waren durch einen Kurierdienst und eine offizielle Sprache miteinander verbunden. Kriege wurden nur geführt, wenn sie unvermeidlich waren, und stellten, anders als bei den Azteken, keinen Bestandteil der Kultur dar. Die benachbarten Völkergruppen wurden mit Anreizen wie dem Schutz vor Hungersnöten angeregt, dem Imperium beizutreten. Dieser Schutz war durch eine fortschrittliche Landwirtschaft, Lagereinrichtungen und das ausgedehnte Straßennetz garantiert.

Die Handwerker der Inka benutzten Bronze und waren außerdem große Künstler der Gold- und Silberverarbeitung. Das Rad war ihnen zwar bekannt, doch mangelte es ihnen an den geeigneten Lasttieren, wie Pferden und Ochsen, mit denen es in diesem schwierigen, gebirgigen Gelände auch hätte genutzt werden können. Die Inka benutzten Lamas und Alpakas als Lasttiere und verwendeten außerdem ihre Wolle und ihr Fleisch.

Sie waren die besten Webkünstler der Welt und stellten wundervolle Kleidungsstücke, Bildteppiche und andere Kunstwerke her. Sie verfügten zwar über kein Alphabet und keine Schrift, benutzten aber ein kompliziertes System aus Schnüren, Knoten und farbigen Fäden für ihre Aufzeichnungen. In der Religion der Inka war sämtliche Materie göttlich. Bestimmte Felsen, Wasserquellen und Gebirge wurden als lebende Wesen und Schreine ihrer Götter angesehen.

Die Baumeister der Inka errichteten ein riesiges System von Straßen, Kanälen, Aquädukten und Terrassen. Wasser wurde von den Bergen in die Wüsten und die landwirtschaftlichen Terrassen in den Hügeln geleitet. Noch heute bestaunen Ingenieure die Raffinesse der Kanäle, die mit einfachsten Werkzeugen und Instrumenten gebaut wurden. Die Inka errichteten riesige Steingebäude ohne die Verwendung von Zement. Die Steine wurden vielmehr so exakt gehauen, daß sie genau ineinander paßten. Noch heute kann man kaum eine Messerklinge in ihre Zwischenräume stecken.

Die Macht der Inka beruhte auf der Fähigkeit, das Arbeiterpotential zu kontrollieren und die Ressourcen, die in verschiedenen Teilen des Imperiums zusammengetragen wurden, zu verteilen. Der Wohlstand wurde nicht durch Gegenstände sondern durch die Menschen verkörpert. Daher lag es im eigenen Interesse des Herrschers, für ein zufriedenes Volk zu sorgen.

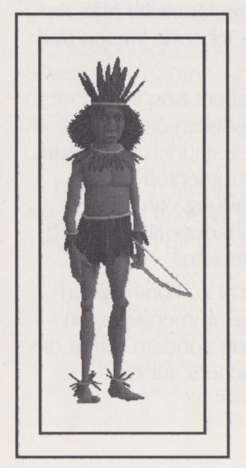
Allerdings hatte das Volk keinerlei Schutz vor der spanischen Invasion. 1530 führte Francisco Pizzaro 200 Soldaten von der Kolonialstadt Panama nach Süden. Es ist gut möglich, daß ihm die Krankheiten vorausgingen, als er von Mexiko über Kolumbien übers Land reiste, denn gerade, als er mit seiner Berechtigung aus Madrid, das Imperium zu erobern, ankam, fegte eine Epidemie über die Bevölkerung, der ihr Herrscher und mindestens die Hälfte seines 20 Millionen Menschen großen Volks zum Opfer fielen.

Während Pizzaro in einer Grenzstadt, die fast völlig von den Seuchen entvölkert war, einen Stützpunkt errichtete, kämpften zwei Söhne des verstorbenen Inkaherrschers im Hochland um die Kontrolle über das Imperium. Der Gewinner der beiden war Atawallpa. Im Gegensatz zu Montezuma II., der die Macht der Spanier überschätzte, unterschätzte sie der neue Inkaherrscher. In seiner Arroganz und neuen, mächtigen Rolle als "Herrscher der Welt" hielt er es nicht für nötig, zu seinem ersten Treffen mit den Europäern in Begleitung einer Leibgarde zu kommen. Die Spanier lauerten ihm und seinen Leuten auf und ermordeten mehr als 5.000 seiner unbewaffneten Gefolgsleute in weniger als zwei Stunden. Atawallpa selbst wurde gefangengenommen.

In der Annahme, Pizzaro sei mehr an Gold und Silber als am Christentum oder dem Wohlergehen des spanischen Königs interessiert, unternahm Atawallpa den berühmten Versuch, sich mit einem Raum voller Gold und zwei Räumen voller Silber freizukaufen. Nachdem diese Schätze übergeben waren, wurde der Inkaherrscher ermordet. Dies brach die Macht der Inkaherrscher, obwohl die Eroberung Perus noch viele Jahre dauerte. Die Spanier rissen schließlich das beste Land an sich und machten die Indios zu Sklaven.

Peru hat sich nie von dem Unheil, das durch die Seuchen und die Eroberung über das Land hereinbrach, erholt. Die Aquädukte und die Terrassen, die zu Ruinen verfielen, wurden nicht wieder aufgebaut. Die Ureinwohner Perus überlebten, allerdings wurden sie zu Landarbeitern in einer Gesellschaft, die von den Nachfahren der spanischen Konquistadoren beherrscht wird. Das Nationalgefühl der Inka wird jedoch zunehmend stärker, und die Kultur der Inka gewinnt an Einfluß und politischer Macht.

DIE TUPI



Der Name für die Tupi ist auf deren Sprache zurückzuführen. Die Tupi bestanden eigentlich aus mehreren Stämmen, die alle durch eine gemeinsame Sprache miteinander verbunden waren. Sie hatten die brasilianische Küste und auch einen Großteil des Landesinneren unter ihrer Kontrolle. Man nimmt an, daß sie in diesem Gebiet Neuankömmlinge waren, die vom heutigen Paraguay aus in Richtung Norden wanderten und sich auf Kosten weniger widerstandsfähiger Stämme ausbreiteten.

Die erste Begegnung mit den Tupi kam zustande, als die Europäer Brasilien entdeckten. 1507 kamen einige portugiesische Schiffe, die Afrika umsegeln wollten, vom Kurs ab und erforschten somit den neuen Kontinent. Die Erzählungen der frühen Besucher Brasiliens über die Tupi schockierten und faszinierten die Europäer. Die Tupi liefen völlig nackt herum und führten ein sehr einfaches Leben als Jäger und Bauern. Privatbesitz bedeutete ihnen so gut wie nichts, und sie zeigten sich von europäischen sexuellen Tabus völlig ungehemmt. Sie

waren sehr freundliche Gastgeber für die Entdecker und die Händler, die auf der Suche nach tropischen Hölzern waren, und arbeiteten sehr hart für ein paar billige Schmuckstücke und Eisenwerkzeuge.

Weitere Entdeckungen über die Kultur der Tupi zeigten, daß sie weitaus komplexer war als zuerst angenommen. Das meiste Land war vom Regenwald bedeckt, der weder für den Ackerbau geeignet war, noch von wilden Tieren wimmelte. Farmen wurden so auf kleinen Rodungsflecken errichtet, die für nur kurze Zeit genutzt werden konnten und nach wenigen Jahren, wenn der Boden unbrauchbar geworden war, wieder verlassen werden mußten. Dies bedeutete, daß die Menschen dauernd von einer Stelle zur anderen wanderten, wodurch es ständig zu Reibereien und kriegerischen Auseinandersetzungen zwischen benachbarten Stämmen kam.

Daher waren die Tupi auch harte Krieger. Ihre Kriege dienten der ökologischen Notwendigkeit, die Bevölkerung in einem Gebiet unter Kontrolle zu halten. Sie waren ausgezeichnete Bogenschützen, bevorzugten aber, wie die Azteken, Stöcke. Hauptziel des Kampfes war es, Gefangene zu nehmen, denn diese wurden vorrübergehend als Sklaven benutzt und schließlich in umfangreichen Ritualen verspeist, womit andere Stämme aufgebracht und weitere kriegerische Auseinandersetzungen angeregt werden sollten. Gefangene dienten also als Sklaven und als Eiweißquelle. In ihrer Kultur wurde es als Ehre angesehen, in dieser Weise verspeist zu werden.

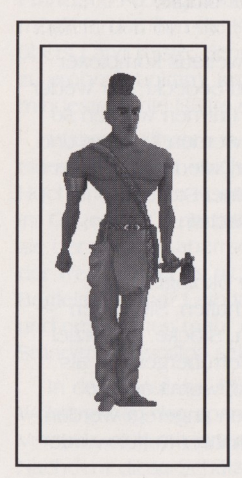
Trotz der kannibalistischen Rituale und der exotischen Kultur der Tupi kamen sie mit den Europäern für etwa eine Generation nach dem ersten Zusammentreffen gut aus. Die Ureinwohner arbeiteten hart, um tropische Hölzer zu schlagen und gegen geringe Mengen von Eisenwerkzeugen und billigem Schmuck einzutauschen. Allerdings war das leicht erhältliche Holz bald abgewaldet, und der Bedarf der Tupi an Werkzeugen und Schmuck schwand allmählich. Sie verloren sehr bald das Interesse an weiterem Handel und weigerten sich strikt, weiter zu arbeiten. Außerdem schwand ihre Bevölkerung wegen der europäischen Krankheiten, die sämtliche indianische Völker befielen. Die Tupi wollten wieder zu ihrem ursprünglichen Lebensstil zurückkehren, der sich dank der besseren Werkzeuge viel einfacher gestaltete.

Die Europäer wollten dies allerdings nicht hinnehmen. Die Grünländer an der Küste und die durch das Fällen tropischer Hölzer gerodeten Waldgebiete stellten sich als ideales Zuckeranbaugebiet heraus, aber dafür wurden viele Arbeitskräfte benötigt. Als die Tupi sich weigerten, diese Arbeit auszuführen, begannen die Plantagenbesitzer, Gefangene der Tupi als Sklaven zu kaufen und provozierten kriegerische Auseinandersetzungen zwischen den einzelnen Stämmen, um so mehr Gefangene zu erhalten. Die europäische Politik besagte, es sei besser, sich als Sklave zu Tode zu arbeiten, als aufgegessen zu werden. Die Tupi waren da aber anderer Meinung.

Als der Kauf von Gefangenen nicht mehr genügend Sklaven abwarf, gingen die Europäer allmählich dazu über, die Tupi direkt zu bekämpfen. Innerhalb sehr kurzer Zeit waren die Stämme an der Küste durch Krieg oder Krankheit ausgerottet, wurden versklavt oder tief ins Landesinnere getrieben. Sklavenjäger fuhren die Flüsse hinauf, um in den Regenwäldern nach "rotem Gold" zu suchen. Die Europäer rechtfertigten die Sklaverei mit dem Kannibalismus der Tupi und ihrer Ablehnung des Christentums.

Die Tupi verschwanden aus den meisten Gebieten, die sie bevölkerten, als die Europäer ankamen. Ihre Nachfahren überleben in den bedrohten Regenwäldern Brasiliens.

DIE IROKESEN



Bei der Ankunft der Europäer war das heutige New York, das Land um die Finger Lakes, die Heimat der Irokesen, des Irokesenbundes. Ihr Gebiet erstreckte sich über eine große Fläche von Teilen Neuenglands nach Westen bis Ohio und weiter, Richtung Norden bis in die niederen Teile Kanadas und südwärts bis nach Nord-Virginia.

Der Irokesenbund in diesem Gebiet bestand aus fünf Völkern: den Mohawks, Oneidas, Onondagas, Cayugas und Senecas. Um 1720 wurden auch die Tuscaroras in den Bund aufgenommen, nachdem diese von den Cherokee und den englischen Siedlern nach Norden vertrieben wurden. Die zentrale Gruppe, die Onondagas, hielten für mehrere hundert Jahre einen Rat aufrecht und stellten einen Platz für die Zusammenkunft des Bundes zur Verfügung. Die äußeren Gruppen, die Mohawks im Osten und die Senecas im Westen, bewachten die gefährdeten Grenzen ihres Territoriums.

Dieses Gebiet wies fruchtbares Land auf, und durch die Nähe zu den Großen Seen, besonders dem Ontariosee im Norden, war das Klima milder als erwartet. Der Irokesenbund wurde bereits viele Generationen vor der Ankunft der Europäer gegründet, um Konflikte unter den fünf Nationen zu beseitigen und um eine gemeinsame Politik gegenüber ihren Nachbarn, besonders den verhassten Huronen nördlich des Ontariosees, zu verfolgen.

Bei Ankunft der Europäer waren die Irokesen vorrangig Farmer. Sie bauten die "Three sisters" der indianischen Landwirtschaft an: Mais, Bohnen und Kürbisse. Durch die Landwirtschaft konnten große Bevölkerungen ernährt und ein relativer Wohlstand erhalten werden. Die Irokesen lebten in langgestreckten Blockhäusern, die unterteilt waren, um großen, verwandten Familien Schutz zu bieten. Eine Stadt aus fünfzig solchen Häusern konnte zweitausend Menschen aufnehmen.

Im Gebiet der Irokesen gingen den Europäern bereits ihre unsichtbaren Alliierten voraus, ihre Krankheiten, die von den Spaniern und Engländern im Süden eingeschleppt wurden. Nach einer Schätzung fiel die Bevölkerung der Irokesen während der Epidemien, die Amerika in den 20er Jahren des 16. Jahrhunderts heimsuchten, von mehreren Hunderttausend auf Fünfundsiebzigtausend. So war zum Beispiel von den großen Siedlungen der Irokesen, die Cartier in den 30er Jahren entlang des St. Lorenz entdeckte, sechzig Jahre später, als Champlain in dieses Gebiet zurückkam, nichts mehr zu sehen.

Die Irokesen überstanden diese Epidemien, indem sie benachbarte Stämme überfielen und dort Gefangene nahmen, um ihre Siedlungen wieder zu bevölkern. Als Frankreich und England ihre Kolonien errichteten und begannen, sich auszudehnen, fanden sich die Irokesen genau zwischen diesen um die Vorherrschaft auf dem Kontinent ringenden Nationen. Über mehrere Generationen hinweg spielten sie eine Nation gegen die andere aus und benutzten diese Macht, um sich auf ihrem Land zu behaupten. Die Niederlage Frankreichs und der Verlust Kanadas beendeten diesen Einfluß auf die englischen Siedler. Der englische Kommandant in Nordamerika war ein erklärter Hasser der Indianer und unterstützte Invasionstruppen, die nun irokesisches Land unwiderruflich besetzten.

Die Indianer schworen Rache für dieses Eindringen in ihr Land. Sie erhoben sich in einer Revolte, dem Pontiac-Krieg, der nach einem wichtigen Stammesführer benannt wurde. Die Irokesen hatten es sich zum Ziel gesetzt, sämtliche Europäer vom Kontinent zu vertreiben, wurden allerdings durch ihren alten Widersacher, die Krankheiten, aufgehalten. Lord Jeffrey Amherst ließ während Friedensverhandlungen mit den Indianern Decken von einem Pockenkrankenhaus verteilen und löste damit eine Epidemie aus, die die indianische Bevölkerung über ein Jahr hinweg dezimierte und dem Krieg schließlich ein Ende bereitete. Die Indianer mußten mit der Proklamation von 1763 noch mehr Land an die Weißen übergeben.

Als einige Jahre später der Revolutionskrieg ausbrach, fanden sich die Irokesen zum letzten Mal zwischen zwei Seiten eines politischen und militärischen Kampfes, dieses Mal zwischen den Briten und den amerikanischen Kolonisten, die um ihre Unabhängigkeit kämpften. Der mowhawkanische Stammesführer Thayendanegea, den Engländern unter dem Namen Joseph Brant bekannt, bewegte vier Stämme dazu, sich ihm im Kampf gegen die Kolonisten, die er als die größte Bedrohung ansah, anzuschließen. Die Senecas und Tuscaroras verbündeten sich allerdings mit den Rebellen, wodurch der Bund der Irokesen zum ersten Mal gespalten wurde.

Die Irokesen starteten einen vernichtenden Feldzug gegen die Rebellen, der durch Niederträchtigkeiten und Vergewaltigungen durch die Weißen noch angeheizt wurde. Siedlungen wurden zerstört und Bürgerwehren in New York, Pennsylvania, Ohio und Kentucky niedergewalzt. Die Flut der Siedler wurde unerbittlich zurückgedrängt, bis 1782 die Briten plötzlich aufgaben und ihre materielle Unterstützung zurückzogen.

Das britische Imperium verriet die Irokesen im Vertrag von Paris 1783, und die amerikanischen Kolonisten erklärten die Proklamation von 1763, die das restliche Land der Irokesen schützte, sehr bald für ungültig. Sogar die Senecas und Tuscaroras, die die Rebellen unterstützten, hatten zu leiden. Die Flut von Einwanderern stieg erneut an, und eine Reihe von Feldzügen gegen die Indianer im Osten ließ die Nation der Irokesen schließlich auf nur 4.000 schrumpfen. Diese wenigen Übriggebliebenen wurden schließlich in Reservaten in ihren ursprünglichen Heimatländern im nördlichen Teil von New York untergebracht, wo sich ihre Bevölkerung wieder erholen konnte und ein Wiederaufleben ihrer Kultur stattfand.

Die Irokesen hinterließen aber auch ihre Spur in der Verfassung der Vereinigten Staaten, die teilweise der Verfassung des Irokesenbundes nachempfunden wurde. Benjamin Franklin und andere Amerikaner priesen den Irokesenbund und erschufen die Verfassung der USA nach ihrem Vorbild.

DIE CHEROKEE



Die Nation der Cherokee wurde von den Europäern erstmals im 16. Jahrhundert entdeckt, als Hernando de Soto auf einer großen Expedition spanische Soldaten über Land von der Küste am Florida Golf zum Mississippi marschieren ließ. Diese Expedition war auf der Suche nach einem weiteren Imperium wie dem der Azteken oder Inka zur Eroberung. Obwohl ein großer Teil von de Sotos Route nicht genau bekannt ist, nimmt man an, daß er mehrere Städte der Cherokee im heutigen Georgia, Carolina und Tennessee besuchte.

Zur Zeit dieses Marsches befand sich ein großer Teil des südlichen Nordamerikas unter der Kontrolle der Cherokee. Sie lebten in Städten aus hölzernen Bauten, die von mächtigen Verteidigungspalisaden aus Holz umgeben waren. Sie mußten ständig mit Angriffen der Krik-Indianern vom Süden oder plündernden Mohawks vom Norden rechnen und sich darauf vorbereiten.

Die Cherokee waren vornehmlich Farmer. Auf dem Weg in eine ihrer typischen Ansiedlungen durchquerte man kilometerlange Maisfelder und andere Äcker. Ihre Ernährung wurde durch Rotwild und Büffel ergänzt, die in den Hügeln um die Täler gejagt wurden. Sie bewirtschafteten die umliegenden Wälder, indem sie das Unterholz regelmäßig abbrannten und somit das Wachstum junger Pflanzen und den Zuzug von wilden Tieren anregten. Sie wurden die "Hüter des Waldes" genannt.

Im Gefolge de Sotos und anderer europäischer Kolonisten entlang der Küste kamen die Seuchen, gegen die die Cherokee machtlos waren. Später, zur Zeit, als die Europäer die Küste Carolinas besiedelten, war die Bevölkerung der Cherokee bereits um zwei Drittel zurückgegangen, und viele ihrer Städte wurden leer zurückgelassen.

Die Cherokee unterhielten im allgemeinen friedliche Beziehungen zu den eindringenden englischen Siedlern und handelten Rotwildhäute gegen Eisenwerkzeuge, Waffen und andere Fertigprodukte. Es wurden mehrere Verträge abgeschlossen, um eine Grenze zwischen den Cherokee und den sich ausbreitenden europäischen Siedlungen an der Küste zu ziehen, aber der Bedarf an Land für die Siedler schien endlos und nicht zu befriedigen. Die Nation der Cherokee ging währenddessen weiter zurück, und es wurde ein Vertrag nach dem anderen gebrochen. Weiße Siedler überfielen Indianerland und verlangten dann Schutz, als die Indianer sie vertrieben oder töteten.

Die Cherokee versuchten sich an den Lebensstil der Weißen anzupassen und waren darin so erfolgreich, daß sie zu den fünf "zivilisierten Stämmen" des Südostens zählten. Sie wählten Regierungsvertreter, bauten Schulen, entwickelten ein Alphabet und eine Schriftsprache und veröffentlichten ihre eigenen Zeitungen. Als Präsident Andrew Jackson versuchte, sie mit Gewalt von ihrem verbleibenden Land zu vertreiben und auf der anderen Seite des Mississippi wieder anzusiedeln, zogen sie vor den Obersten Gerichtshof und gewannen. Sie waren überzeugt, daß sie eine souveräne Nation waren und die Vereinigten Staaten nicht das Recht hatten, sich ihr Land anzueignen. Ihr Sieg war allerdings nicht von Dauer, denn Jackson, ein erklärter Hasser der Indianer, brachte einen betrügerischen Vertrag durch den Kongreß, womit die Cherokee das ihnen noch verbleibende Gebiet ihrer Nation von gut 50.000 Quadratkilometern für 5 Millionen Dollar und das Versprechen, Land im Westen zu erhalten, abtreten mußten.

1838 trieb die US-Armee die Reste der Nation der Cherokee zusammen. Die Menschen wurden in schäbigen Lagern untergebracht, bis der Zug in den Westen beginnen konnte. Während des nächsten Winters wurden sie vor den Bajonetts der Soldaten durch den Süden ins *Indianerterritorium*, das heutige Oklahoma, getrieben. Dieser Zug nach Westen ist auch als "Zug der Tränen" bekannt, da ein Viertel der sechzehntausend besitzlosen Menschen während der Reise ums Leben kam.

Fast drei Jahrzehnte lang waren die Cherokee im Westen erfolgreich, errichteten neue Farmen, Schulen und Städte. Als der amerikanische Bürgerkrieg ausbrach, glaubten sie sich auf der Seite der Südstaaten. Die Konsequenz dieser Entscheidung war der Verlust ihrer Farmen und Städte nach dem Krieg. Auch diesmal wurden sie mit Land schlechterer Qualität weiter im Westen abgespeist.

Die überlebenden Nachfahren der Cherokee befinden sich heute vor allem in einem kleinen Reservat in Oklahoma und sind nur noch ein Schatten ihrer ehemaligen Größe und Stärke. Außerdem überlebte eine kleine Enklave von Cherokee in den Gebirgstälern der Appalachen. Diese Cherokee entkamen dem Zug der Tränen und leben heute auf einem winzigen Bruchteil des Landes, das ihre Vorfahren einst besaßen.

DIE SIOUX



Wenn die meisten Menschen heute an die Indianer denken, haben sie ein Bild von großartigen Reitern in den weiten Ebenen vor Augen - die Indianer, die Büffel jagten, in Tipis lebten, riesigen Kopfschmuck aus Adlerfedern trugen und mit ihren Dörfern umherzogen, wobei sie ihre Habe hinter den Pferden herzogen. Diesem Bild der Indianer wurden am ehesten die Sioux gerecht, die im 19. Jahrhundert in den großen Ebenen im Norden lebten. Außerdem assoziiert man die Sioux mit den Kämpfen zwischen Indianern und Soldaten, die in den Westen geschickt wurden, um die Siedler zu beschützen. Die Hunkpapa und Oglala waren die wichtigsten Stämme der Schlacht von Little Big Horn, in der George Custer und ein Teil seines siebten Kavallerieregiments ihre Niederlage fanden. Die Sioux waren auch die Indianer, die dem Massaker von Wounded Knee zum Opfer fielen. Viele der berühmtesten indianischen Stammesführer waren Sioux, unter anderem Red Cloud, Sitting Bull und Crazy Horse.

Die Sioux bestanden aus einer Reihe von Stammesgruppen und Stämmen, die Siouan als gemeinsame Sprache hatten. In ihrer eigenen Sprache werden sie auch Dakotas, Lakotas oder Nakotas genannt. Die bekanntesten Stämme der Sioux waren unter anderem die Hunkpapa, Oglala, Brule, Miniconjou, Sans Arcs, Wahpeton, Wahpekute, Yankton und Assiniboine.

Als die ersten Europäer ankamen, siedelten die Sioux vorrangig in den Wäldern und lebten entlang des oberen Mississippi, in Teilen des heutigen Minnesota, Wisconsin, Iowa sowie Nord- und Süd-Dakota. Sie lebten in permanenten Lagern und betrieben Ackerbau. Als ihre traditionellen Rivalen im Osten, die Chippewas, von den holländischen und französischen Händlern Feuerwaffen erhielten, befanden sich die Sioux in einer militärisch aussichtslosen Lage. Viele Stämme der Sioux wanderten nach Westen zum Missouri und schließlich auch zu weiter entfernten Gebieten.

Die Sioux, die um die Black Hills in Süd-Dakota, in Montana und Wyoming siedelten, entdeckten im frühen 17. Jahrhundert das Pferd als Nutztier, wodurch ihre Kultur revolutioniert wurde. Sie waren nun bessere Jäger und Kämpfer, konnten weitere Entfernungen in kürzeren Zeiten zurücklegen und mehr Fracht befördern. Die westlichen Sioux, wie auch die anderen in den Ebenen lebenden Stämme, nahmen einen vorrangig nomadischen Lebensstil an. Sie lebten in den uns so bekannten Tipis, die in kurzer Zeit auf- und wiederabgebaut werden konnten. Somit konnten die Lager den wandernden Büffelherden folgen, die ihnen als wichtige Nahrungs- und Rohstoffquelle dienten. Es sind mindestens 86 Nutzungsmöglichkeiten für Büffel, außer als Nahrungsquelle, bekannt, wie z.B. Decken, Kleidung, Garne, Werkzeuge und Brennstoff.

In den kriegerischen Handlungen in den Ebenen wurde die Tapferkeit durch das Zählen sogenannter "Coups" ermittelt. Das Ziel dabei lag darin, einen (wohlgemerkt lebenden) Gegner mit einem besonderen Coup-Stock, einer anderen Waffe oder der bloßen Hand zu berühren. Durch jeden erfolgreichen Coup verdiente sich der jeweilige Krieger das Recht, eine Adlerfeder zu tragen. Nach dem Zählen des Coups konnte der Krieger sich weitere Federn verdienen, indem er den Gegner tötete oder skalpierte. Große Ehre erlangte ein Sioux, wenn er sich den Besitz seines Gegners, vor allem seine Adlerfedern, die er dann tragen durfte, aneignete.

Die große Bedeutung der Tapferkeit eines jeden Einzelnen machten die Sioux und andere Indianer der Ebenen zu hervorragenden Kriegern. So wurden sie auch die beste leichte Kavallerie aller Zeiten genannt. Die kulturelle Bedeutung der Tat des einzelnen Kriegers führte außerdem zu einem ganz besonderen Kampfstil. Ihre Anführer konnten nur entscheiden, wo gekämpft werden sollte. Sobald man vor dem Gegner stand, wurden die Anführer zu Einzelkriegern und hatten nicht das Recht, zu befehlen, wohin sich die anderen Krieger begeben sollten, wen sie zu bekämpfen hatten etc. Die Anführer der Indianer konnten also nicht über die Kampftaktik bestimmen, so wie es bei gegnerischen Armee-Offizieren der Fall war. Bei den Sioux hatte jeder einzelne Krieger das Recht, sich seinen Gegner auszusuchen und sich auf ihn zu stürzen.

Das Schicksal der Sioux war aber ähnlich dem anderer indianischer Völker. Ihre Jagdgründe nahmen durch das Eindringen der Europäer immer mehr ab. Außerdem wurden die Büffel wegen ihrer Zungen und Häute von den Weißen fast bis zum Aussterben gejagt. Als mehr und mehr landgierige Siedler nach Westen zogen, wurden zahlreiche Verträge der Indianer mit den USA gebrochen, und die Entdeckung von Gold in den Black Hills führte dazu, daß die Sioux auch dieses Gebiet abtreten mußten. Da ihre Jagdgründe und Lebensmittelquellen verschwanden, waren sie schließlich zum Aufgeben gezwungen. Gegen Ende des 19. Jahrhunderts wurden die Sioux in Reservaten angesiedelt und sind nun in großem Maße von der Unterstützung der Regierung abhängig.

DIE APACHEN



Die Apachen waren als fähige Plünderer und Krieger derart berühmt, daß ihr Name mit wilden Kriegern gleichgesetzt wird, obwohl sie nur eine relativ kleine Bevölkerung aufwiesen. Über viele Jahre hinweg waren sie im Südwesten Nordamerikas gefürchtet und terrorisierten die Mexikaner, Spanier und andere europäische Siedler ohne Unterschied. Sie wurden an ihren langen Haaren, den Stirnbändern und Schärpen erkannt und galten als die ungestümsten Indianer in diesem Gebiet. Durch die geschickte Führung von Häuptlingen wie Cochise und Geronimo waren einige Stammesgruppen der Apachen die letzten, die von den Vereinigten Staaten bezwungen und in die Reservate verdrängt wurden.

Als die Spanier 1540 in Neu Mexiko eindrangen, war das Land nördlich der Stadtsiedlungen, der "Pueblos", von kleinen Stammesgruppen der Apachen besiedelt. Sie bauten ein wenig Mais, Bohnen und Kürbisse an, waren aber in größerem Maße von der Jagd und dem Sammeln von Wildpflanzen abhängig. Sie organisierten sich in kleinen Gruppen aus wenigen Familien, da sie relativ unfruchtbare Gebiete bewohnten, die landwirtschaftlichere Stämme mieden. Vor der Ankunft der Spanier handelten die Apachen mit den Pueblos und lebten mehr oder weniger friedlich mit ihnen zusammen.

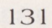
Die spanische Eroberung dieses Gebietes und die Revolte der Pueblos 1680 zwang die Apachen, einen anderen Lebensstil anzunehmen. Die Pueblos bauten nicht mehr so viel an, daß sie die Überschüsse mit den Apachen hätten handeln können. Die Spanier brachten neue Tierarten mit sich, die sich als attraktive Alternativen zur Jagd anboten. Somit ersetzten die Apachen das Sammeln von Wildpflanzen und ihre geringe Landwirtschaft durch das Plündern der Stadtsiedlungen und der spanischen Farmen, die auf dem besseren Land standen. Bis zum 19. Jahrhundert gaben die Stammesgruppen der Mescalero und Chiricahua den Ackerbau völlig auf und ernährten sich nun vom Plündern und dem Sammeln von Wildpflanzen.

Pferde gaben den Apachen schließlich neue Mobilität. Sie lernten, mit Schußwaffen umzugehen und wurden zu erfahrenen Guerrillas, die zu schnell zuschlugen und wieder entkamen, als daß die Behörden hätten reagieren können.

Das Ziel der Vereinigten Staaten nach dem Bürgerkrieg war es, sämtliche Indianer innerhalb der Grenzen der USA unter Kontrolle zu bringen. Allerdings waren die Apachen nur schwer zu fassen. Es war außerdem nicht möglich, in der üblichen Weise vorzugehen, also ihre Ernten zu zerstören, da sie nicht in der Landwirtschaft tätig waren. Die kleinen Stammesgruppen verschwanden nach jedem Raubzug in den endlosen Canyons der Wüste und tauchten an anderer Stelle wieder auf, um erneut zu plündern. Das Gebiet, in dem sie sich aufhielten, war eines der unwegsamsten auf dem Kontinent und für die Apachen geradezu ideal.

Im späten 19. Jahrhundert wurden Reservate für die Apachen vorgesehen. Die Armee machte ihnen das Leben schwer und veranlaßte immer mehr einzelne Stammesgruppen, sich zu ergeben und das Leben im Reservat hinzunehmen. Indem andere Apachen als Späher eingesetzt wurden, zwang die Armee schließlich die letzten unbeugsamen Gruppen zur Aufgabe. Einige wurden für viele Jahre in Florida gefangen gehalten, bis sie in die Reservate in der Wüste zurückkehren durften. Dort leben heute ihre Nachfahren.

INDEX







The Ridge, Chipping Sodbury, Bristol BS17 6AY, UK.
Tel: +44 (0) 454 329510

Hergestellt in GB

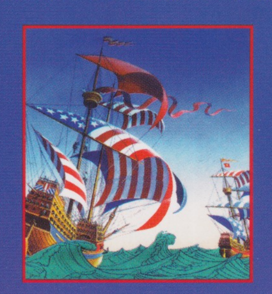
MP3XX205MANR



Sid Meier's

COLONIZATION

Create A New Nation



MICROPROSE

THE RIDGE • CHIPPING SODBURY • BRISTOL BS17 6AY